

**PERBEDAAN EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL “DENDE–DENDE”
DENGAN SEPATU RODA TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA PRA SEKOLAH**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar
Sarjana Keperawatan Jurusan Keperawatan pada
Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan
UIN Alauddin Makassar

Oleh :

FITRIANI

70300113027

**FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN
MAKASSAR
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitriani
NIM : 70300113027
Tempat/Tanggal Lahir : Kombo, 07 Juni 1996
Jurusan : S1 Keperawatan
Fakultas : Kedokteran dan Ilmu Kesehatan
Alamat : Jl. Sunu kompleks perumahan dosen UNHAS KX IX
Judul : Perbedaan Efektivitas Permainan Tradisional “Dende-
Dende” Dengan Sepatu Roda Terhadap Kemampuan
Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Gowa, November 2017

Penyusun

Fitriani
NIM: 70300113027

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, “Perbedaan Efektivitas Permainan Tradisional “Dende-Dende” Dengan Sepatu Roda Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah.” yang disusun oleh **Fitriani**, NIM: 70300113027, Mahasiswa Jurusan Keperawatan pada Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UIN Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *Munaqasyah* yang diselenggarakan pada hari Senin, tanggal 27 November 2017, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Ilmu Kesehatan, Jurusan Keperawatan.

Makassar, 27 November 2017

DEWAN PENGUJI:

Ketua	: Dr. dr. H. Andi Armyn Nurdin, M.Sc	(.....)
Sekretaris	: Dr. Muh. Anwar Hafid, S.Kep., Ns., M.Kes	(.....)
Munaqisy I	: Hj. Sysnawati, S.Kep. Ns. M.Kep. Sp. J	(.....)
Munaqisy II	: Dr. H. Misbahuddin, S.Ag. M. Ag	(.....)
Pembimbing I	: Dr. Muh. Anwar Hafid, S.Kep., Ns., M.Kes	(.....)
Pembimbing II	: Dr. Arbianingsih , S.Kep., Ns., M.Kes	(.....)

Dekan

Dr. dr. H. Andi Armyn Nurdin, M.Sc
NIP: 19550203 198312 1 001

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya yang masih tercurah kepada penulis, sehingga skripsi ini yang berjudul “Perbedaan Efektivitas Permainan Tradisional “Dende-Dende” Dengan Sepatu Roda Terhadap Perkebangan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah” dapat terselesaikan, dan tak lupa pula kita kirimkan salam dan salawat kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah mengantarkan kita dari alam kegelapan menuju alam terang benderang seperti sekarang ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penyusun telah banyak dibantu oleh berbagai pihak. Segala kerendahan hati penyusun menghaturkan terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada kedua Orang Tua ku yang tercinta, terkasih, tersayang serta sebagai sumber inspirasi terbesar dan semangat hidup menggapai cita Ayahanda **Alimuddin** & Ibunda **Nuraeni** atas kasih sayang, bimbingan, dukungan, motivasi serta doa restu, terus mengiringi perjalanan hidup penulis hingga sekarang sampai di titik ini. Untuk segenap keluarga besar khusus nya saudara kandung **Ashar** dan **Irsad** yang telah memberikan semangat dan motivasi selama mengerjakan skripsi.

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada selaku Pembimbing I **Dr. Muh Anwar Hafid, S.Kep, Ns, M.Kes** dan Ibu **Dr. Arbianingsih, S.Kep, Ns, M.Kes** selaku Pembimbing II yang dengan sabar, tulus, dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya tak lupa pula saya sampaikan kepada Ibu **Hj sysnawati, S.Kep, Ns., M.Kep., Sp Kep J** selaku Penguji I dan Bapak **Dr.H. Misbahuddin. S.Ag., M.Ag** selaku Penguji II yang telah memberi masukan berupa saran yang sangat membangun kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Demikian pula ucapan terima kasih yang tulus, rasa hormat dan penghargaan yang tak terhingga, kepada :

1. Rektor UIN Alauddin Makassar **Prof. Dr. H. Musafir Pababbari, M.Si** beserta seluruh jajarannya.
2. Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UIN Alauddin Makassar **Dr. dr. H. Andi Armyn Nurdin, M.Sc**, para wakil dekan, dan seluruh staf akademik yang memberikan bantuan kepada penyusun selama mengikuti pendidikan di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UIN Alauddin Makassar.
3. Bapak **Dr. Muh. Anwar Hafid, S.Kep, Ns, M.Kes** selaku Ketua Prodi Keperawatan dan Ibu **Patima, S.Kep, Ns, M.Kep** sebagai Sekretaris Prodi Keperawatan serta dosen-dosen pengajar yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat serta seluruh staf Prodi Keperawatan yang telah banyak membantu dalam proses administrasi dalam rangka penyusunan skripsi ini.
4. Ibu **Dr. Arbianingsih, S.Kep, Ns, M.Kes** selaku Pembimbing Akademik yang telah membimbing selama proses perkuliahan berjalan.
5. Kepada Kepala Sekolah TK Azzahra Pappareang, Kepala sekolah TK karuniah Labbakkang , guru-guru, serta para responden yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian serta membantu selama proses penelitian berlangsung.
6. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Keperawatan Angkatan 2013 (AM13ULASI) atas kebersamaannya bergandengan tangan saling merangkul satu sama lain, baik suka maupun duka dalam proses menggapai cita.
7. Kepada HMJ Keperawatan & HMI Komisarat Kesehatan yang telah memberikan wadah dalam pengembangan intelektual dalam mencapai tujuan insan cita pencipta, pengabdian dan bernaftaskan islam, serta bertanggung jawab terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara.
8. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, besar harapan penulis kepada pembaca atas kontribusinya baik berupa saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis memohon do'a dan berharap semoga ilmu yang telah diperoleh dan dititipkan dapat bermanfaat bagi orang serta menjadi salah satu bentuk pengabdian dimasyarakat nantinya.
Wassalamu'Alaikum Wr. Wb.

Gowa, November 2017

Penyusun

Fitriani

NIM: 70300113027

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Definisi Operasional dan Kriteria Obyektif	5
D. Kajian Pustaka	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN TEORITIS	
A. Tinjauan Umum tentang Motorik Kasar	9
B. Tinjauan Tentang Bermain	23
C. Tinjauan Tentang Permainan Tradisional “Dende-dende”	31
D. Tinjauan Tentang Sepatu Roda.....	34
E. Pengaruh Bermain Aktif Terhadap Kemampuan Motorik Kasar.....	37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	41
C. Populasi dan Sampel	42
D. Pengumpulan Data	44
E. Instrumen Penelitian	45
F. Pengolahan dan Analisa Data	45
G. Etika Penelitian	47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan	58
C. Keterbatasan Penelitian	69

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	71
B. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA	73
-----------------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Nomor Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Definisi Operasional dan Kriteria Objektif	6
Tabel 1.2 Kajian Pustaka	7
Tabel 4.1 Distribusi frekuensi karakteristik.....	52
Tabel 4.2 Distribusi frekuensi Kemampuan motorik kasar <i>pre test</i>	53
Tabel 4.1 Distribusi frekuensi Kemampuan motorik kasar <i>post test</i>	54
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas	55
Tabel 4.6 Hasil Uji Perbandingan Kemampuan motorik kasar	56
Tabel 4.7 Hasil Uji Perbandingan Kemampuan motorik kasar	57



DAFTAR GRAFIK

Nomor Grafik	Halaman
Grafik 4.1 Nilai Rerata Tingkat Pengetahuan	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Lembar Permohonan Menjadi Responden
Lampiran II	Pernyataan persetujuan
Lampiran III	lembar observasi
Lampiran IV	Standar Operasional Prosedur Dende-dende
Lampiran V	Standar Operasional Prosedur Sepatu Roda
Lampiran VI	Deskripsi Pelaksanaan Permainan Dende-Dende
Lampiran VII	Deskripsi Pelaksanaan Permainan Sepatu Roda
Lampiran VIII	Dokumentasi
Lampiran IX	Master Tabel Pre Test Dende-dende
Lampiran X	Master Tabel Post Test Dende-dende
Lampiran XI	Master Tabel Pre Test sepatu Roda
Lampiran XII	Master Tabel post Test sepatu roda
Lampiran XIII	SPSS
Lampiran XIX	Surat Izin Penelitian

ABSTRAK

Nama : Fitriani

NIM : 70300113027

Judul : Perbedaan Efektivitas Permainan Tradisional “Dende-dende” Dengan Sepatu Roda Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah.

Anak yang tidak mampu melakukan kegiatan fisik motorik kasar maka akan berdampak, anak kurang percaya diri, pemalu, mudah bosan dan penolakan sosial. Melalui perkembangan motorik kasar, anak dapat menghibur dirinya sendiri dengan memperoleh perasaan senang, anak dapat bergerak dari suatu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Tujuan penelitian ini diketahui perbedaan efektivitas antara permainan tradisional dende-dende dengan bermain sepatu roda terhadap kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah.

Desain Penelitian ini yaitu *Quasi Eksperimen* dengan pendekatan *two group pre-post test design* jumlah sampel yaitu 28 anak dengan menggunakan *Purposive Sampling* dimana 14 anak pada kelompok dende-dende dan 14 pada kelompok sepatu roda. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi DDST dan KPSP. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 minggu, masing-masing intervensi diberikan permainan selama 10 menit dalam waktu 6 hari berturut-turut. Analisa data menggunakan uji statistik *Uji Wilcoxon Test* dan *Mann Whitney Test*.

Hasil penelitian di dapatkan pada pre tes dende-dende dan sepatu roda $p = 0,963$ dan post test $p = 0,109$ menunjukkan tidak ada perbedaan di kedua kelompok. Data *pre-test* dan *post-test* pada kelompok dende-dende didapatkan hasil $p = 0,001$ atau $p < 0,05$ yang berarti bermain dende-dende efektif terhadap kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah. Pada kelompok sepatu roda didapatkan hasil $p = 0,003$ atau $p < 0,05$ berarti bermain sepatu roda efektif terhadap kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah. Sehingga dapat disimpulkan bawa permainan dende-dende dan sepatu roda dapat digunakan untuk stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah. Keduanya sama-sama efektif karena keduanya memiliki nilai $p < 0,05$. Penelitian ini dapat dikembangkan lagi dengan menambah jumlah sampel dan tidak hanya meneliti kemampuan motorik kasarnya saja melainkan faktor-faktor yang mempengaruhi motorik kasar anak seperti Berat badan, umur, jenis kelamin, dan lingkungan.

Kata Kunci: Kemampuan Motorik Kasar, Permainan tradisional “ Dende Dende”, Sepatu Roda, Anak Usia Pra Sekolah.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan, karena perkembangan motorik mempengaruhi perkembangan yang lainnya (Rahmayanti, 2013). Usia pra sekolah pengembangan motorik kasar anak harus lebih ditingkatkan, karena tubuh peserta didik lebih lentur dibandingkan tubuh orang dewasa, Anak pada usia prasekolah mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya termasuk motorik kasar (Sari,2011). Anak membutuhkan stimulasi rangsangan yang datang dari lingkungan luar individu untuk perkembangan motorik kasar anak. Stimulasi merupakan hal yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak karena dengan memberi stimulasi secara bertahap, terus-menerus sesuai dengan tingkat usia anak. Anak membutuhkan stimulus permainan yang tepat agar mampu mengembangkan aspek motorik kasar secara optimal.

Berbagai masalah perkembangan anak seperti keterlambatan motorik, berbahasa, perilaku, autisme, hiperaktif, dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat, angka kejadian di Amerika serikat berkisar 12-16%, Thailand 24%, dan Argentina 22%, di Indonesia antara 13%-18% faktor penyebab terjadinya masalah perkembangan ini yaitu kurangnya stimulasi, lingkungan, lama PAUD, usia, cara pengasuhan

Balita (Shofiani, 2015). Menurut UNICEF tahun 2011 didapat data masih tingginya angka kejadian gangguan pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia balita khususnya gangguan perkembangan motorik didapatkan (27,5%) atau 3 juta anak mengalami gangguan. Pada tahun 2010 sekitar 35,4% anak balita di Indonesia menderita penyimpangan perkembangan seperti penyimpangan dalam motorik kasar, motorik halus, serta penyimpangan mental emosional (Dinas kesehatan RI, 2010). Perkembangan anak yang abnormal karena disebabkan oleh faktor lingkungan pengasuhan, status gizi, status kesehatan, stimulasi, dan budaya (Frenanda, 2011).

Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) Jawa Timur melakukan pemeriksaan terhadap 2.634 anak dari usia 0-72 bulan. Hasil pemeriksaan tersebut menunjukkan hasil perkembangan normal sesuai dengan usia 53%, meragukan (membutuhkan pemeriksaan lebih dalam) sebanyak 13%, dan penyimpangan perkembangan sebanyak 34%. 10% dari penyimpangan perkembangan tersebut terdapat pada aspek motorik kasar (seperti berjalan, duduk), 30% motorik halus (seperti menulis, memegang), 44% bicara bahasa dan 16% sosialisasi kemandirian. Data di atas menyebutkan bahwa angka perkembangan yang meragukan dan terdapat penyimpangan perkembangan masih cukup besar di Indonesia. Hal ini dikarenakan masih rendahnya pengetahuan orang tua terhadap tahap-tahap perkembangan anak serta sikap dan keterampilan orangtua yang masih kurang dalam hal pemantauan perkembangan anaknya (Wati, 2016).

Anak yang tidak mampu melakukan kegiatan fisik motorik kasar maka akan berdampak, anak kurang percaya diri, pemalu, mudah bosan dan penolakan sosial. Melalui perkembangan motorik kasar, anak dapat menghibur dirinya sendiri dengan memperoleh perasaan senang, anak dapat bergerak dari suatu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini dapat menunjang rasa

percaya diri anak sehingga anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan (Putri, 2015). Perkembangan motorik kasar yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak yang terpinggirkan belajar disekolah maupun dilingkungan akan terganggu seperti malas, minat belajar menurun, kepribadian anak pun ikut terganggu (Etriyanti, 2011).

Berdasarkan observasi peneliti di TK Azzahra pappareang dan TK Karuniah Labbakkang masih ada anak yang tidak mampu menangkap bola, tidak mampu berdiri satu kaki selama 11 detik dan melompat satu kaki. Di TK Azzahra anak yang tidak mampu menangkap bola sebanyak 4 orang, tidak mampu melompat satu kaki 1 orang, tidak mampu berdiri satu kaki selama 11 detik 4 orang dan di TK Karuniah Labbakkang tidak mampu menangkap bola sebanyak 3 orang, tidak mampu melompat satu kaki 4 orang, tidak mampu berdiri satu kaki selama 11 detik 1 orang.

Menurut hasil penelitian Apriliana (2006), yang dilakukan di Desa Pucangreio Wilayah Kerja Puskesmas Gemuh Kendal mengenai hubungan tingkat stimulasi kinetik dengan tingkat perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah (3-5 tahun) dengan hasil tingkat stimulasi kinetik tinggi (30,8%), dan perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah (3-5 tahun) baik (38,5%). Ada pengaruh bermain terhadap perkembangan motorik anak usia prasekolah (3-5 tahun).

Bermain merupakan hal yang sangat disenangi oleh anak usia dini. Bermain dalam meningkatkan kemampuan motorik anak dapat dilakukan dengan berbagai macam bentuk misalnya permainan dende-dende dan sepatu roda. Dende-dende adalah salah satu permainan tradisioanal di Indonesia dari bahasa Makassar yang artinya berjalan dengan satu kaki. Beberapa sebutan untuk dende-dende, diberbagai

daerah berbeda misalnya seperti engklek, kejenjeng, taplak. Bermain dende-dende dapat meningkatkan motorik pada anak saat menggaris beberapa kotak dan bundaran kemudian melempar batu ke kotak dekat star dan meloncat dengan satu kaki dari kotak ke kotak lainnya. Sepatu roda adalah permainan moderen yang menggunakan sepatu beroda kecil (mainan anak-anak untuk meluncur). Sepatu roda dapat melatih kemampuan anak menggerakkan tubuh, melatih kelincahan dan keseimbangan anak, meningkatkan kemampuan komunikasi dan melepaskan emosi anak. Dimana bermain sepatu roda sangat didukung oleh tehnik dan unsur fisik (Arif, 2015).

Penelitian yang dilakukan oleh Rochmani (2016) terdapat pengaruh permainan tradisioanal Engklek (dende-dende) berpengaruh terhadap perkembangan motorik anak di TK IT Baiturrahman Prambanan dan Penelitian yang dilakukan oleh Alamsyah (2015) mengatakan terdapat hubungan yang signifikan antara *power* tungkai dan keseimbangan secara bersama-sama pada olah raga sepatu roda dengan persentase dukungan sebesar 83.8%.

Permainan dende-dende dan sepatu roda sama-sama dapat mengembangkan kemampuan motorik karena kegiatan ini membutuhkan koordinasi antara mata dengan tangan dengan kaki. Melihat permainan sepatu roda banyak di gunakan saat ini pada anak-anak dan permainan tradisional mulai terlupakan maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Perbedaan Efektivitas Permainan Tradisional Dende-Dende dengan Sepatu Roda Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan apakah ada Perbedaan Efektivitas Permainan Tradisional “Dende-Dende” dengan Sepatu Roda Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah?

C. Defenisi Operasional

Tabel 1.1
Definisi Operasional dan Kriteria Objektif

Variable	Definisi	Alat Ukur	Kriteria objektif
Dependen : MotoriKasar	Motorik kasar merupakan kemampuan gerak tubuh yang dilakukan olah anak pra sekolah dengan menggunakan otot-otot besar untuk membantu anak melompat dengan satu kaki, berdiri, berjalan, berlari, menangkap dan melempar bola.	lembar observasi DDST dikombain KPSP	Mampu (dilakukan dengan sempurna): jikanilai> 67% Kurang mampu (dilakukan kurang sempurna) jika 34-66% Tidak mampu (tidak dilakukan): jikanilai< 33%
Independen : Dende-dende	Permainan dende-dende adalah permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak dengan cara melempar gacuk dan melompat dengan salah satu kaki sesuai dengan kemampuan anak yang bertujuan untuk melatih motorik kasar anak. Dilakukan selama 6 hari, 10 menit sekali permainan setiap anak	SOP	-
Sepatu roda	Permainan sepatu roda adalah permainan modern yang menggunakan sepatu beroda kecil yang membutuhkan keseimbangan, kekuatan, kecepatan, ketahanan dan koordinasi pada saat berdiri dan menggunakan sepatu roda agar tidak terjatuh. Dilakukan selama 6 hari, 10 menit sekali permainan setiap anak		

D. Kajian Pustaka

Tabel 1.2

Tabel Daftar Pustaka

Nama	Tujuan	Metode	Hasil	Perbedaan
Wahyuningsri, dkk (2013)	Mengetahui pengembangan kemampuan motorik anak usia pra sekolah melalui aktivitas bermain model <i>skill play</i> .	Desain <i>praeksperimental one group pretest-posttest</i> dengan instrumen kuesioner Pra-skrening perkembangan.	Terdapat perbedaan kemampuan motorik antara sebelum dan sesudah perlakuan.	pada penelitian saya menggunakan <i>two group pretest-posttest</i> dan menggunakan instrumen DDST yang dikombain dengan KPSP. Sedangkan peneliti sebelumnya hanya menggunakan instrumen KPSP.
Lailatul Mutmainah (2012)	Mengetahui inovasi <i>outbound</i> dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah di TK Dwi Warna Jaya Kota Surabaya.	Desain penelitian yang digunakan adalah Pra-Experiment dengan rancangan penelitian pre-post test. Dengan instrumen format test DDST II.	Ada pengaruh yang signifikan permainan metode <i>outbound</i> dengan peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah di TK Dwi Warna Jaya.	Peneliti ini menggunakan rancangan penelitian pre-post test dan instrumen DDST II sedangkan penelitian yang akan saya teliti menggunakan rancangan <i>two group pre-post test</i> dan instrumen yang dikombain DDST II dan KPSP.
Estimining Kartyasih (2015)	Untuk mengetahui hubungan pendampingan terhadap perkembangan	Penelitian Quasy experimental design menggunakan	Ada hubungan antara kelompok perlakuan	Penelitian ini menggunakan intervensi melompat dengan satu kaki dan alat ukur yang di

	motorik kasar dengan melompat satu kaki pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Batusari.	an alat ukur DDST.	dengan interpretasi sesuai skala Denver II.	gunakan hanya menggunakan DDST II sedangkan yang akan saya teliti menggunakan intervensi permainan dende-dende dan sepatu roda, alat ukur menggunakan DDST II di kombain dengan KPSP.
--	---	--------------------	---	---

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketuinya perbedaan efektivitas permainan tradisional dende-dende dengan sepatu roda terhadap kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah.

2. Tujuan Khusus

- Diketuinya gambaran motorik kasar pada anak pra sekolah sebelum intervensi.
- Diketuinya gambaran motorik kasar pada anak pra sekolah setelah intervensi.
- Diketuinya perbedaan efektivitas antara permainan tradisional dende-dende dengan bermain sepatu roda terhadap kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah

F. Manfaat Penelitian

1. Institusi Pendidikan Tinggi Keperawatan

Sebagai referensi perpustakaan institusi dan merupakan masukan bagi mahasiswa yang sedang mempelajari tentang motorik anak.

2. Bagi masyarakat

Menambah wawasan dan bahan masukan khususnya bagi ibu yang mempunyai anak agar bisa memberikan stimulasi kepada anak dengan benar.

3. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini merupakan sumber data bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengetahuan motorik pada anak, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan pada bidang keperawatan anak dan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjaun Tentang Motorik Kasar

1. Pengertian Motorik Kasar

Motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui terkordinir antara susunan saraf, otot, dan spinal cord (Monalisa, 2011). Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri (Suwanti, 2011; Aisyah, 2014).

Gerakan motorik kasar anak adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar terbentuk saat anak memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besa seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot tertentu yang membuat mereka dapat melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, berdiri dengan satu kaki, lempar tangkap bola dan memakai sepatu roda (Azizah, 2012; Yulita, 2014).

2. Unsur-unsur Keterampilan Motorik Kasar

Unsur-unsur keterampilan motorik kasar terdiri atas : kekuatan, kecepatan, kelincahan, dan keseimbangan (Rinasari, 2013).

- a. Kekuatan adalah komponen kondisi fisik seseorang tentang kemampuannya dalam mempergunakan otot untuk menerima beban sewaktu bekerja. Kekuatan otot dapat dikembangkan melalui latihan-latihan otot melawan tahanan yang ditingkatkan sedikit demi sedikit.
- b. Kecepatan adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk menjawab rangsang dalam waktu secepat (sesingkat) mungkin.
- c. Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain.
- d. Keseimbangan diklasifikasikan menjadi 2 macam, yaitu keseimbangan statik dan keseimbangan dinamik. Keseimbangan statik adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh, sedangkan keseimbangan dinamik adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh agar tidak jatuh pada saat sedang melakukan gerakan.

3. Tahapan-tahapan Perkembangan Motorik Kasar Anak

Proses belajar motorik kasar anak usia dini terjadi dalam tiga tahap yaitu :

- a. Tahap Verbal Kognitif

Tahap ini merupakan tahap awal dalam belajar gerak, perkembangan yang menonjol terjadi pada diri anak adalah menjadi tahu tentang gerakan yang dipelajari.

b. Tahap Asosiatif

Tahap ini disebut juga dengan tahap menengah, tahap ini ditandai gerakan-gerakan dalam bentuk rangkaian yang tidak tersendat-sendat pelaksanaannya. Pelaksanaan gerakan semangkin efisien, dengan tingkat penguasaan gerakan anak sudah mampu melakukan dengan lancar, sesuai keinginannya dan kesalahan gerakan semakin berkurang.

c. Tahap Otomasi

Pada tahap ini dapat dikatakan sebagai fase akhir dalam belajar gerak. Pada tahap ini ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan di mana anak mampu melakukan gerakan keterampilan secara otomatis dengan baik dan spontan.

4. Tujuan Perkembangan Motorik Kasar Anak

Ermawati & Zahraini (2016) Tujuan pembelajaran motorik kasar anak TK diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki lembaga pra sekolah agar anak mampu:

- a. Melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk keseimbangan, kelincahan, dan melatih keberanian.
- b. Mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi dan menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu karya seni.

5. Fungsi Motorik Kasar

Fungsi pengembangan motorik kasar pada anak TK (Cahyani, 2009) sebagai berikut:

- a. Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan.
- b. Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani dan kesehatan anak.
- c. Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak.
- d. Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berpikir anak.
- e. Meningkatkan perkembangan emosional anak.
- f. Meningkatkan perkembangan sosial anak.
- g. Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

6. Manfaat Perkembangan Motorik Bagi Pra Sekolah

Anak memperoleh berbagai macam manfaat dari berkembangnya motorik anak diantaranya menurut (Halimah, 2016) :

- a. Kesehatan yang baik

Kesehatan yang baik sebagiannya bergantung pada latihan. Apabila koordinasi motorik anak kurang baik maka anak kesulitan dalam melakukan latihan sehingga kesehatan anak juga akan berdampak kurang baik.

b. Katarsis emosi

Melalui latihan yang dilakkan anak dapat menyalurkan tenaga berlebihan dimiliki anak, menyalurkan kegelisahan, ketegangan dan keputusasaan mereka.

c. Kemandirian

Perkembangan motorik yang baik memungkinkan anak semakin melakukan aktivitas mereka sendiri, semakin besar kebahagiaan dan rasa percaya dirinya maka kemandirian akan terbentuk dalam dirinya.

d. Hiburan diri

Pengendalian motorik memungkinkan anak dapat berkecimpung dalam kegiatan yang akan menimbulkan kesenangan baginya meskipun tidak ada teman sebaya.

e. Sosialisasi

Perkembangan motorik yang baik menjadikan anak dapat diterima dilingkungan sosial dan memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari keterampilan sosial. Perkembangan motorik yang baik memungkinkan anak memainkan peran kepemimpinan.

f. Konsep diri

Pengendalian motorik menimbulkan rasa aman secara fisik, yang menjadikan anak merasa aman secara psikologis. Rasa aman psikologis ini akan menimbulkan rasa percaya diri yang akan

mempengaruhi perilaku anak sehingga konsep diri anak akan semakin baik.

7. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar (Halimah, 2016) adalah:

a. Genetik

Individu yang mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik kasar anak misalnya otot kuat, syaraf baik menyebabkan perkembangan motorik kasar individu tersebut menjadi baik dan cepat. Faktor genetik antar lain adalah faktor bawaan yang normal dan patologik, jenis kelamin, suku bangsa atau bangsa. Potensi genetik yang bermutu hendaknya dapat berinteraksi dengan lingkungan secara positif sehingga hasil akhir yang diperoleh menjadi optimal (Imaniah, 2013).

b. Lingkungan

Lingkungan keluarga dan tempat tinggal berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak.

c. Status Gizi

Faktor gizi sangat berperan penting dalam perkembangan motorik anak yang perlu diperhatikan oleh orang tua Gizi yang baik pada awal kehidupan pasca lahir akan mempercepat perkembangan motorik kasar anak. Kekurangan gizi menyebabkan pertumbuhan

anak terganggu yang akan mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak (Wauran, 2016)

Firman Allah berfirman dalam surah Al-Baqarah : 168

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ

الشَّيْطَانِ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُبِينٌ ١٦٨

Terjemahnya :

“Hai sekalian manusia, makanlah yang halal lagi baik dari apa yang terdapat di bumi, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah syaitan; Karena Sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagimu.”

Dari ayat tersebut dapat dipahami bahwa Allah memberi rezeki agar manusia memakan makanan yang sumbernya dari zat gizi, halal serta berdampak gizi terhadap kesehatan tubuh. Seorang yang beriman akan senantiasa mengonsumsi apa saja yang dipandang oleh syariat sebagai perkara yang halal dan baik. Ibnu Katsir menjelaskan bahwa makna ayat Al-Baqarah adalah Allah SWT telah membolehkan (menghalalkan) seluruh manusia agar memakan apa saja yang ada di muka bumi, yaitu makanan yang halal, baik, dan bermanfaat bagi dirinya sendiri yang tidak membahayakan bagi tubuh dan akal pikirannya.

d. Kelahiran Sebelum Waktunya

Prematur akan meperlambat perkembangan motorik kasar anak, karena tingkat perkembangan motorik kasar pada waktu lahir

berada di bawah tingkat perkembangan bayi yang lahir pada waktunya.

e. Perlindungan

Perlindungan yang berlebihan yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan orang tua, sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak, misalnya anak digendong terus, ingin naik turun tangga tidak boleh, akan memperlambat perkembangan motorik kasar anak (Ernawati, 2015).

8. Gerak Dasar Motorik Kasar pada Anak

Heri Rahyubi (2012: 304) mengemukakan bahwa gerak dasar merupakan pola gerakan yang menjadi dasar meraih keterampilan gerak yang lebih kompleks. Gerak dasar ini menurut Heri Rahyubi (2012: 304-306) ada empat macam yaitu:

a. Gerak lokomotor

Gerak lokomotor diartikan sebagai gerakan atau keterampilan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat, sehingga dibuktikan dengan adanya perpindahan tubuh dari satu titik ke titik lain. Contohnya berlari, berjalan, melompat, mengguling dan sebagainya.

b. Gerak non lokomotor

Gerak non lokomotor merupakan kebalikan dari gerakan lokomotor. Artinya gerakan non lokomotor adalah gerakan yang tidak menyebabkan tubuh berpindah dari satu tempat ke tempat

lainnya. Gerakan ini dilakukan dengan sebagian anggota tubuh tertentu saja dan tidak berpindah tempat. Contohnya: membungkuk, mengayun, meliuk dan sebagainya.

c. Gerak manipulatif

Gerak manipulatif merupakan gerakan yang memerlukan koordinasi dengan ruang dan benda yang ada di sekitarnya. Dalam gerak manipulatif ada sesuatu yang digerakkan dengan tangan atau kaki. Misalnya melempar, memukul, menangkap, menendang, memantul-mantulkan, melambungkan dan sebagainya.

d. Gerak non manipulative

Gerak non manipulatif adalah lawan atau kebalikan dari gerak manipulatif, yaitu gerak yang dilakukan tanpa melibatkan benda di sekitar. Contohnya: membelok, berputar, bersalto, berguling, dan sebagainya.

Menurut Maimunah Hasan (2010: 96-101) menyatakan bahwa terdapat empat macam gerak dasar motorik kasar pada anak, di antaranya adalah sebagai berikut :

a. Jalan

Pada kemampuan motorik kasar fase ini, yang harus diberikan stimulasi adalah kemampuan berdiri, berjalan ke depan, berjalan ke belakang, berjalan berjingkat, melompat atau meloncat, berlari, berdiri satu kaki, menendang bola. Berjalan seharusnya dikuasai anak saat berusia satu tahun, sedangkan berdiri satu kaki

dikuasai saat anak berusia dua tahun. Untuk kemampuan berjalan perkembangan yang harus dikuatkan adalah keseimbangan dalam berdiri. Hal ini berarti anak tidak hanya dituntut sekedar berdiri, tetapi juga berdiri dalam waktu yang lebih lama, dan ini berkaitan dengan lamanya otot kaki bekerja. Bila perkembangan jalan tidak dikembangkan dengan baik, anak akan mengalami gangguan motoriknya. Anak cenderung kurang percaya diri dan ia selalu menghindari aktivitas yang melibatkan keseimbangan seperti main ayunan, seluncur dan lainnya.

b. Lari

Perkembangan lari akan mempengaruhi perkembangan lompat, lempar dan kemampuan konsentrasi anak. Pada tugas perkembangan ini, dibutuhkan keseimbangan tubuh, kecepatan gerak kaki, ketepatan empat pola kaki, bertumpu pada tumit (heel strike), telapak kaki mengangkat kemudian bertumpu pada ujung-ujung jari kaki (toe off), kaki berayun (swing), dan mengayun kaki menapak pada alas (landing), serta perencanaan gerak (motor planning). Jika perkembangan lari tidak dikembangkan dengan baik, anak akan bermasalah dalam keseimbangannya, seperti mudah capek dalam beraktivitas fisik, sulit berkonsentrasi, cenderung menghindari tugas-tugas yang melibatkan konsentrasi dan aktivitas yang melibatkan kemampuan mental seperti memasang puzzle, tidak mau mendengarkan saat guru bercerita dan lain sebagainya.

c. Lompat

Kemampuan dasar yang harus dimiliki anak pada fase melompat adalah keseimbangan yang baik, kemampuan koordinasi motorik, dan perencanaan gerak (motor planning). Jika anak tidak kuat dalam perkembangan melompat, biasanya akan menghadapi kesulitan dalam sebuah perencanaan tugas yang terorganisasi (tugas-tugas yang membutuhkan kemampuan motorik).

d. Lempar

Pada fase melempar yang berperan adalah sensoris motor keseimbangan, rasa sendi (propriocepsi), serta visual. Peran yang paling utama adalah propriocepsi, yaitu bagaimana sendi merasakan suatu gerakan atau aktivitas. Misalnya ketika anak melempar bola, seberapa kuat atau lemah lemparannya, supaya bola masuk ke dalam keranjang atau sasaran yang dituju. Jika kemampuan melempar tidak dikembangkan dengan baik, anak akan bermasalah dengan aktivitas yang melibatkan gerak ekstremitas atas (bahu, lengan bawah, tangan dan jari-jari tangan).

9. Tujuan Pembelajaran Motorik Kasar Anak Pra Sekolah

Ermawati & Zahraini (2016) Tujuan pembelajaran motorik kasar anak TK diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki lembaga prasekolah agar anak mampu:

- a. Melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk keseimbangan, kelincahan, dan melatih keberanian.
- b. Mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasidan menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu karya seni.

10. Peran Pendidik dalam Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Pra sekolah

Pendidik berperan sangat penting dalam membantu memfasilitasi dan memberikan pengawasan bagi perkembangan anak didiknya. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik dalam proses khususnya motorik kasar pada anak pra sekolah sebagai berikut:

a. Kesiapan Belajar

Apabila kegiatan pengembangan keterampilan motorik itu dikaitkan dengan kesiapan belajar, maka yang dipelajari dengan waktu usaha yang sama oleh orang yang sudah siap akan lebih unggul ketimbang oleh orang yang belum siap untuk belajar.

b. Kesempatan belajar

Banyak anak yang tidak berkesempatan untuk mempelajari motorik karena hidup dalam lingkungan yang tidak menyediakan kesempatan belajar atau karena orang tua takut hal yang demikian akan melukai anaknya.

c. Kesempatan berpraktik/latihan

Anak harus diberi waktu untuk berpraktik/latihan sebanyak yang diperlukan untuk menguasai. Meskipun demikian kualitas praktik/latihan jauh lebih penting ketimbang kualitasnya.

d. Model yang baik

Dalam mempelajari aktivitas motorik, terutama gerakan yang cukup sulit meniru suatu model memainkan peran yang penting, maka untuk mempelajari suatu dengan baik, anak harus mencontoh dengan baik.

e. Bimbingan

Untuk dapat meniru seperti model dengan baik dan benar, anak membutuhkan bimbingan yang terarah. Bimbingan membantu anak membetulkan sesuatu kesalahan sebelum kesalahan yang diperbuat berlanjut sehingga menyebabkan kesulitan sulit dibetulkan.

f. Motivasi

Motivasi belajar penting untuk mempertahankan minat dari ketertinggalan. Untuk mempelajari, sumber motivasi adalah kepuasan pribadi yang didapatkan oleh anak dari kegiatan yang ia lakukan.

11. Perkembangan motorik kasar pada anak pra sekolah

Menurut kurikulum TK (Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK, 2010) perkembangan motorik kasar pra sekolah adalah :

- a. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.
- b. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.
- c. Melakukan permainan fisik dengan aturan.
- d. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
- e. Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Pada pra sekolah, anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir menyerupai orang dewasa. Perkembangan kemampuan motorik kasar atau kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuhnya. Didukung dengan pertumbuhan otot dan tulang yang kuat, memungkinkan anak melakukan hal-hal, seperti melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki selama lebih dari sepuluh detik. Ia bahkan sudah memiliki kekuatan otot untuk melakukan hal-hal yang lebih matang, seperti, jungkir balik, bermain sepatu roda (Ermawati, 2016).

Tugas-tugas perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, yaitu:

- a. Berjalan dengan tumit hingga jari kaki, melompat kecil dengan seimbang, berlari dengan baik.
- b. Mulai mengkoordinasikan gerakan memanjat atau melompat
- c. Berjalan mundur dengan cepat, melompat dan turun dengan gesit, dapat melibatkan kemampuan motorik dalam permainan.

B. Tinjauan Tentang Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain menurut Kurnialita (2013) merupakan alat bagi anak untuk menjalani dunianya dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial (Dekayati, 2013; Ainin, 2012).

Bermain adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak untuk mengembangkan aspek perkembangan pada diri anak yang bersifat sukarela, dan dapat dilakukan secara bebas baik dalam kelompok maupun tunggal untuk membuat diri mereka merasa nyaman dan senang.

2. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat bagi perkembangan anak meliputi: perkembangan fisik, motorik halus dan kasar, membantu bersosialisasi, perkembangan bahasa, emosi dan kepribadian,

perkembangan kognitif dan perkembangan panca indera (Kusbiantoro, 2015).

- a. Bagi perkembangan aspek fisik anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
- b. Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki dan mata).
- c. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan yang membuat anak lega dan rileks. Bagi perkembangan aspek kognisi dengan demikian anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya.
- d. Bagi perkembangan alat penginderaan aspek penginderaan (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan dan perabaan) perlu diasah agar anak lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada disekitarnya.
- e. Dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.
- f. Sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak.

- g. Sebagai media intervensi bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep dasar warna, bentuk dan lain-lain).

Manfaat dari bermain untuk mengoptimalkan perkembangan anak (Nia Hidayati, 2010), diantaranya :

- a. *Learning by planning*. Bermain bagi anak dapat menyeimbangkan motorik kasar seperti berlari, melompat atau duduk, serta motorik halus seperti menulis, menyusun gambar atau balok, menggunting dan lain-lain. Keseimbangan motorik kasar dan halus akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologi anak. Secara tidak langsung, permainan merupakan perencanaan psikologi bagi anak untuk mencapai kematangan dan keseimbangan di masa perkembangannya.
- b. Mengembangkan otak kanan. Dalam beberapa kondisi belajar formal, seringkali kinerja otak kanan tidak optimal. Melalui permainan, fungsi kerja otak kanan dapat dioptimalkan karena bermain dengan teman sebaya seringkali menimbulkan keceriaan bahkan pertengkaran. Hal ini sangat berguna untuk menguji kemampuan diri anak dalam menghadapi teman sebaya, serta mengembangkan perasaan realistis anak akan dirinya. Artinya, ia dapat merasakan hal-hal yang dirasa nyaman dan tidak nyaman pada dirinya dan terhadap lingkungannya, serta dapat mengembangkan penilaian secara objektif dan subjektif atas dirinya.

- c. Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak. Bermain dapat menjadi sarana anak untuk belajar menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial. Dalam permainan anak berhadapan dengan berbagai karakter yang berbeda, sifat dan cara berbicara yang berbeda pula, sehingga ia dapat mulai mengenal heterogenitas dan mulai memahaminya sebagai unsur penting dalam permainan. Anak juga dapat mempelajari arti penting nilai keberhasilan pribadi dalam kelompok, serta belajar menghadapi ketakutan, penolakan, juga nilai baik dan buruk yang akan memperkaya pengalaman emosinya. Dengan kata lain, bermain membuat dunianya lebih berwarna, perasaan kesal, marah, kecewa, sedih, senang, bahagia akan secara komplit ia rasakan dalam permainan. Hal ini akan menjadi pengalaman emosional sekaligus belajar mencari solusi untuk menanggulangi perasaan-perasaan tersebut di kemudian hari.
- d. Belajar memahami nilai memberi dan menerima. Bermain bersama teman sebaya bisa membuat anak belajar memberi dan berbagi, serta belajar memahami nilai *take and give* dalam kehidupannya sejak dini. Melalui permainan, nilai-nilai sedekah dalam bentuk sederhana bisa diterapkan. Misalnya berbagi makanan atau minuman ketika bermain, saling meminjami mainan atau menolong teman yang kesulitan. Anak juga akan belajar menghargai pemberian orang lain sekali pun ia tidak menyukainya, menerima kebaikan dan perhatian teman-temannya. Proses belajar seperti ini tidak akan diperoleh anak

dengan bermain mekanis atau pasif, karena lawan atau teman bermainnya adalah benda mati.

- e. Sebagai ajang untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri, mempercayai orang lain, kemampuan bernegosiasi dan memecahkan masalah. Ragam permainan dapat mengasah kemampuan bersosialisasi, kemampuan bernegosiasi, serta memupuk kepercayaan diri anak untuk diakui di lingkungan sosialnya. Anak juga akan belajar menghargai dan mempercayai orang lain, sehingga timbul rasa aman dan nyaman ketika bermain. Rasa percaya diri dan kepercayaan terhadap orang lain dapat menimbulkan efek positif pada diri anak, ia akan lebih mudah belajar memecahkan masalah karena merasa mendapat dukungan sekalipun dalam kondisi tertentu ia berhadapan dengan masalah dalam lingkungan bermainnya. Menurut Nia Hidayati, 2010 bahwa “permainan akan memberi kesempatan untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus belajar memecahkan masalah”. Kepercayaan merupakan modal dalam membina sebuah hubungan, termasuk hubungan pertemanan anak kecil. Kepercayaan juga dapat menjadi motivasi untuk memecahkan masalah karena tanpa itu masalah tidak akan pernah benar-benar selesai dan sebuah hubungan menjadi tidak langsung.

3. Fungsi Bermain

Bermain memiliki fungsi yang sangat luas bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun psikomotorik. Perkembangan secara fisik, seperti keterampilan motorik kasar, menjadi lebih fleksibel dalam berlari, melompat, memanjat, berguling, berputar dan lain sebagainya.

Keterampilan motorik halusnya meningkat, pada saat anak menyentuh, meraba, memegang suatu benda (alat permainan), secara spontan hal ini akan mengantarkan anak dalam kesiapan menggambar, mewarnai, memegang pensil atau krayon, menyuap makanan sendiri, mengikat tali sepatu dan lain-lain. Perkembangan kognitif, yaitu keterampilan anak dalam berfikir. Pada saat bermain dengan teman sebaya, anak akan belajar membangun pengetahuannya sendiri dari interaksi. Mereka dapat menyelesaikan masalah yang ditemukan pada saat bermain (Wulandari, 2015; Fitriani, 2016).

Anak yang mendapat kesempatan cukup untuk bermain akan menjadi orang dewasa yang muda berteman, kreatif dan cerdas bila dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapat kesempatan bermain (Medirisa, 2015). Dalam suatu hadis dikatakan, bahwa anak energik yang mempergunakan waktunya dengan berbagai kegiatan, maka setelah dewasa kemungkinan besar ia akan menjadi seorang yang cerdas. Hadis yang diriwayatkan oleh Tirmidzi

الصَّبِيِّ فِي صِغَرِهِ زِيَادَةٌ فِي عَقْلِهِ فِي كِبَرِهِ

Artinya

"Anak yang energik ketika kecilnya adalah pertanda ia akan menjadi orang yang cerdas ketika dewasa". (H.R. Tirmizi, 2011)

Dikatakan Iman Algazalili dalam *ihya'-nya* tentang hal bermain bagi anak : setelah anak-anak menyelesaikan tugas belajarnya, hendaklah mereka diberi kesempatan untuk bermain-main dengan permainan yang bagus, melepas lelahnya dari kecapayan sekolah, permainannya itu tidak membahayakan dirinya, karena melarang anak-anak bermain dan terus menerus memaksa mereka belajar akan mematikan hatinya, melemahkan kecerdasannya, menyempitkan hidupnya.

4. Bermain dalam Perspektif Islam

Dalam Islam, bermain juga begitu mendapat perhatian besar. Nabi Muhammad saw nampaknya telah lebih dahulu mengajarkan bagaimana seharusnya memerlakukan anak-anak dengan memberi contoh menimang dan memanjakan cucu-cucunya, Hasan dan Husain, bermain kuda-kudaan, bermain ciluk ba, dan lain sebagainya. Al-Ghazali memandang bahwa anak adalah amanat bagi kedua orang tuanya. Hatinya yang masih suci adalah permata yang amat mahal. Apabila dia diajari dan dibiasakan untuk berbuat kebaikan, maka ia akan tumbuh pada kebaikan itu dan mendapatkan kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Cara membesarkan anak yang baik adalah dengan mendidik

dan mengajarkan akhlak yang mulia pada anaknya. Sebagaimana firman Allah swt dalam QS Yusuf ayat 12:

أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَع وَيَلْعَب وَإِنَّا لَهُ لَحَفِظُونَ ١٢

Artinya:

“ Biarkanlah Dia pergi bersama Kami besok pagi, agar Dia (dapat) bersenang-senang dan (dapat) bermain-main, dan Sesungguhnya Kami pasti menjaganya.” (QS Yusuf: 12).

Nabi mendidik anak-anak, baik pada pagi hari maupun petang hari untuk berhati suci, berjiwa bersih dan berdada lapang. Al-Ghazali juga menyebutkan bahwa bermain adalah sesuatu yang sangat penting, sebab melarangnya dari bermain-main seraya memaksanya untuk belajar terus-menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya. Sedemikian rupa pengaruhnya sehingga ia akan berupaya melepaskan diri sama sekali dari kewajibannya untuk belajar. Dalam islam, permainan bagi anak juga disyariatkan. Jika permainan yang bersih, hiburan yang dibolehkan, latihan fisik dan olahraga adalah termasuk keharusan bagi setiap muslim, maka keharusan itu memang ada terutama ketika ia masih kecil. Hal itu karena dilatarbelakangi oleh dua faktor.

- a. Potensi anak untuk belajar di waktu kecil lebih besar daripada ketika dewasa.
- b. Karena kebutuhan anak kepada permainan dan hiburan di waktu kecil lebih banyak dan besar dibandingkan ketika ia sudah dewasa.

Rasulullah S.A.W. bersabda, “Ajarilah anak-anak kalian berkuda, berenang dan memanah” (Riwayat sahih Imam Bukhari

dan Imam Muslim) Dalam hadits yang lain Rasulullah SAW bersabda: “Lemparkanlah (lepaskanlah anak panah) dan tunggungilah (kuda).” (Hadith riwayat Muslim) Rasulullah SAW Bersabda: “Kamu harus belajar memanah kerana memanah itu termasuk sebaik-baik permainanmu.” (Hadith riwayat Bazzar dan Thabarani) Dari Ibnu ‘Umar, beliau berkata bahawa Rasulullah SAW pernah bersabda: “Ajari anak-anak lelakimu renang dan memanah, dan ajari menggunakan alat pemintal untuk wanita” (Hadith riwayat Al-Baihaqi).

C. Tinjauan Tentang Permainan Tradisional “Dende-Dende”

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah bentuk permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang mengandung manfaat besar sebagai modal masyarakat untuk mempertahankan keberadaan dan identitasnya di tengah masyarakat lain.

2. Pengertian Dende-Dende

Dende-dende adalah nama permainan dari bahasa Makasar artinya berjalan dengan satu kaki. Beberapa sebutan untuk dende-dende diberbagai daerah berbeda, misalnya *Engklek* (Jawa), *Asinan*, *Gala Asin* (Kalimantan), *Intingan* (Sampit), *Tengge-tengge* (Gorontalo), *Cak Lingking* (Bangka), *Dengkleng*, *Teprook* (Bali), *Gili-gili* (Merauke),

Deprok (Betawi), *Gedrik* (Banyuwangi), *Bak-baan, engkle* (Lamongan), *Bendang* (Lumajang), *Engkleng* (Pacitan), *Sonda* (Mojokerto), *Tepok Gunung* (Jawa Barat), dan masih banyak lagi nama yang lain (Iswinanti, 2010). Dende-dende adalah suatu permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang telah diberi garis pola kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya (Pepriawan, 2015).

3. Manfaat Dende-Dende

Dian Apriani (2012), bermain dende-dende atau *engklek* memiliki berbagai manfaat yaitu:

- a. Untuk perkembangan kognitif, anak belajar mengenal angka, berhitung dan menyusun angka.
- b. Untuk perkembangan sosial/emosional, anak belajar mengambil giliran dan menyemangati orang lain.
- c. Untuk perkembangan fisik yaitu, dengan melompat, berbelok, lemparan dengan ayunan rendah, meningkatkan keseimbangan dan meningkatkan kekuatan dan kelenturan otot.

Menurut Dian Apriani (2012), manfaat yang diperoleh dari permainan dende-dende atau *engklek* ini adalah:

- a. Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat-lompat.
- b. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.

- c. Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
- d. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- e. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
- f. Melatih Keseimbangan. Permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya.
- g. Melatih ketrampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar *gacuk/kreweng*.

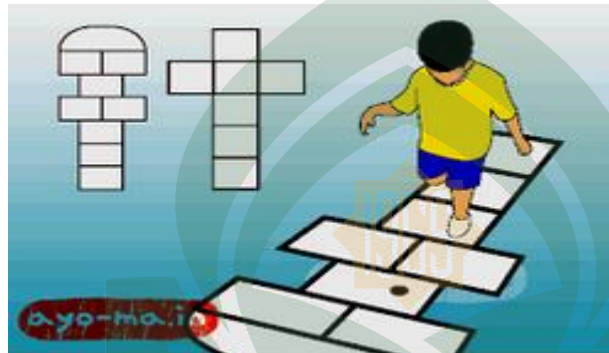
4. Pemain Dalam Permainan Dende-dende

Permainan ini dilakukan oleh anak perempuan ataupun anak laki-laki 2 orang atau lebih, bisa juga dilakukan secara beregu yang masing-masing terdiri dari beberapa anak.

5. Cara Bermain dende-dende

Cara memainkan permainan ini yaitu dengan menggambar lapangan atau bisa menggunakan karpet persegi empat yang ditata seperti lapangan *engklek*. Anak-anak membentuk barisan tunggal. Anak pertama melempar sebuah batu kecil ke dalam kotak 1. Dia lalu

melompati kotak tersebut, mendarat dengan satu kaki pada kotak 2. Lompat ke kotak nomor 3 dan 4 (mendarat dengan dua kaki, kaki kanan di kotak kanan dan kaki kiri di kotak kiri). Lompat di kotak 5 dengan satu kaki dan seterusnya menuju kotak paling ujung lalu berbalik mengikuti pola yang sama.



D. Tinjauan Tentang Sepatu Roda

1. Pengertian Sepatu Roda

Sepatu roda adalah olahraga yang menggunakan sepatu beroda kecil (mainan anak-anak untuk meluncur). Awalnya terdiri atas dua roda di bagian belakang dan dua di depan, sehingga disebut *quad skates*. Sekarang, yang tren adalah in-line skates karena roda-rodanya tersusun dalam satu baris. Sepatu roda merupakan olahraga yang banyak dimainkan oleh semua kalangan usia, tidak terkecuali anak-anak ataupun orang yang sudah lanjut usia. Bermain sepatu roda membutuhkan keseimbangan antara kelincahan, kekuatan, kecepatan, ketahanan dan koordinasi.

2. Sejarah Sepatu Roda

Sepatu roda berasal dari belanda. Pertama kali dicetuskan oleh seorang penggemar *ice skating* pada abad 17, yang menginginkan dapat meluncur di atas jalanan keras layaknya di atas es atau salju. Lantas ia berinisiatif memasang roda pada sepatunya. Abad berikutnya, tahun 1763, joseph marlin dari belgia mencoba-coba memasang roda besi pada sepatunya untuk berlari. Hanya saja, kegemaran yang cepat menular itu tak serta merta berkembang. Disebabkan pemerintah setempat mengeluarkan larangan bersepatu roda di jalan raya.

James leonard plimtons dari amerika serikat mematenkan sepatu roda pada tahun 1863, dan dijuluki sebagai bapak sepatu roda dunia. Yang terus berkembang dan populer, tak hanya di amerika, tapi juga hingga inggris dan austria. Di inggris sendiri, terbentuk organisasi sepatu roda the *National Skating Association* (NSA) pada tahun 1876, dan sejak itulah kejuaraan sepatu roda diadakan. Kepopuleran sepatu roda berkembang begitu cepat dan menyebar disebabkan berbagai permainan dan hiburan yang menggunakan sepatu roda di dalamnya.

Masuknya olahraga sepatu roda ke Indonesia awalnya dari kalangan orang belanda dan anak-anak *elite* indonesia yang bekerja pada belanda. Pada tahun 60-an, anak-anak muda di beberapa kota besar seperti jakarta, surabaya dan makassar (dahulu ujung pandang) demam olahraga sepatu roda. DI Jakarta sendiri, khususnya kalangan mahasiswa, yang tergabung dalam Ikatan Mahasiswa Djakarta

(IMADA) mengadakan perkumpulan sepatu roda pada 1978. Pada tahun berikutnya, 7 oktober 1979 terbentuk pengurus daerah perserosi DKI Jakarta. Mulai menyelenggarakan berbagai even sepatu roda diikuti dengan pelaksanaan munas perserosi pertama pada 1981. Dalam munas tersebut terbentuk kepengurusan untuk satu periode 1981-1985, kemudian dikukuhkan oleh ketua koni pusat, Sri Sultan Hamengkubuwono. Melalui wadah perserosi (persatuan olahraga sepatu roda seluruh indonesia), olahraga sepatu roda semakin menyebar luas ke seluruh indonesia. Perserosi menginduk ke koni sebagai salah satu cabang yang diperlombakan dalam berbagai even, daerah (seperti porda dan kejurda) maupun nasional (pon dan kejurnas) bahkan ke tingkat internasional (sea games, asian games dan olimpiade).

3. Manfaat bermain sepatu roda

Manfaat bermain sepatu roda sebagai berikut:

a. Melatih konsentrasi dan syaraf motorik

Ketika menggunakan sepatu roda saat meluncur atau bergerak harus memakai konsentrasi agar bisa menjaga keseimbangan tubuh, tidak terjadi kesalahan atau jatuh pada saat memainkannya. Bermain sepatu roda sangat melatih kerja saraf motorik, karena otot-otot kaki, tangan dan tubuh bekerja secara bersamaan.

b. Meningkatkan keseimbangan, kelincahan dan koordinasi

Sepatu roda dapat membantu meningkatkan keseimbangan dengan meningkatkan kekuatan otot perut dan punggung bagian bawah, keseimbangan dalam menggerakkan kaki dapat meningkatkan koordinasi pada tubuh.

c. Memperkuat tulang lengan dan kaki

Bermain sepatu roda melibatkan gerakan tulang kaki dan bagian lengan untuk gerakan khusus yaitu menyeimbangkan tubuh selama bergerak. Sepatu roda dapat membantu meningkatkan kekuatan, terutama dibagian otot-otot tubuh bagian bawah.

4. Cara bermain sepatu roda

- a. Menggunakan sepatu roda
- b. Mengatur posisi tubuh, buka kaki selebar bahu tekuk sedikit lutut
- c. Berjalan berbelok-belok

E. Pengaruh Bermain Aktif Terhadap kemampuan Motorik Kasar

Bermain aktif merupakan aktivitas bermain yang membuat anak kesenangan dan yang dilakukan sendiri, misalnya dengan : Mengamati atau menyelidiki (*Exploratory Play*), misalnya memeriksa, memperhatikan, mencium, menekan, dan kadang berusaha membongkar alat permainan. Membangun (*Construction Play*), misalnya berusaha untuk menyusun balok-balok menjadi bentuk rumah, mobil, dan lain-lain. Bermain peran (*Dramatic Play*), misalnya bermain sandiwara, rumah rumahan, dan boneka. Bermain bola voli, sepak bola, dan lain-lain (Nursalam. 2005).

Adapun jenis-jenis dari permainan aktif ini adalah :

1. Bermain Bebas dan Spontan

Hurlock dalam buku perkembangan anak menyebutkan bahwa permainan bebas dan spontan merupakan wadah anak-anak untuk melakukan apa, kapan dan bagaimana mereka ingin melakukan. Tidak ada kaidah dan peraturan.

2. Permainan Drama

Permainan drama atau yang sering disebut dengan permainan pura pura adalah bentuk permainan aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas berhubungan dengan materi atau situasi, seolah-olah hal itu memiliki atribut yang lain daripada yang sebenarnya. Dalam kegiatan bermain drama ini, anak memiliki peran penting. Ia melakukan impersonalisasi (melakukan peniruan) terhadap karakter yang dikagumi atau ditakutinya, baik yang ia temui sehari-hari maupun dari tokoh yang ia tonton di film atau ia baca di media masa.

3. Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Dalam bermain konstruktif ini anak akan memperoleh kegembiraan, selain itu mereka juga belajar bersikap sosial jika membangun sesuatu dengan teman bermainnya dengan bekerja sama dan menghargai prestasinya. Contohnya bermain menyusun balok, bermain puzzle.

4. Melamun

Melamun merupakan bentuk bermain aktif, walaupun lebih banyak melibatkan aktifitas mental daripada aktifitas tubuh. Sekilas orang beranggapan bahwa melamun merupakan kegiatan pasif dan dianggap membuang waktu. Kenyataannya, melamun justru dikategorikan kegiatan aktif karena melibatkan kerja otak, walaupun tidak diperlukan kekuatan fisik. Dengan melamun daya imajinasi anak akan tinggi serta mendorong anak menjadi kreatif.

5. Mengumpulkan benda-benda (Collecting)

Permainan mengumpulkan adalah kegiatan bermain yang umum dikalangan anak-anak dari semua latar belakang ras, agama dan sosio ekonomi. Pada mulanya anak akan mengumpulkan segala yang menarik perhatiannya tanpa mempersoalkan kegunaannya. Permainan mengumpulkan ini turut mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Kejadian ini menimbulkan perasaan swadaya dalam permainannya dan mendorong perkembangan kecakapan sosial seperti bermain jujur, kerja sama, keinginan berbagi dan persaingan.

6. Musik

Aktifitas musik bisa digolongkan ke dalam bermain aktif. Bila anak melakukan kegiatan musik, misalnya bernyanyi, memainkan alat musik tertentu dan melakukan gerakan-gerakan atau tarian yang diiringi musik. Manfaat yang dapat diperoleh adalah untuk ekspresi diri, sosialisasi

dan memupuk rasa percaya diri. Lewat kegiatan bersama teman, anak belajar bekerja sama.

7. Mengeksplorasi

Kegiatan eksplorasi dijumpai pada aktivitas berkemah, pramuka, dan karya wisata ke tempat-tempat yang akan memberikan pengalaman baru bagi anak. Manfaat dari permainan ini adalah sebagai alat bantu anak untuk bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan teman-temannya.

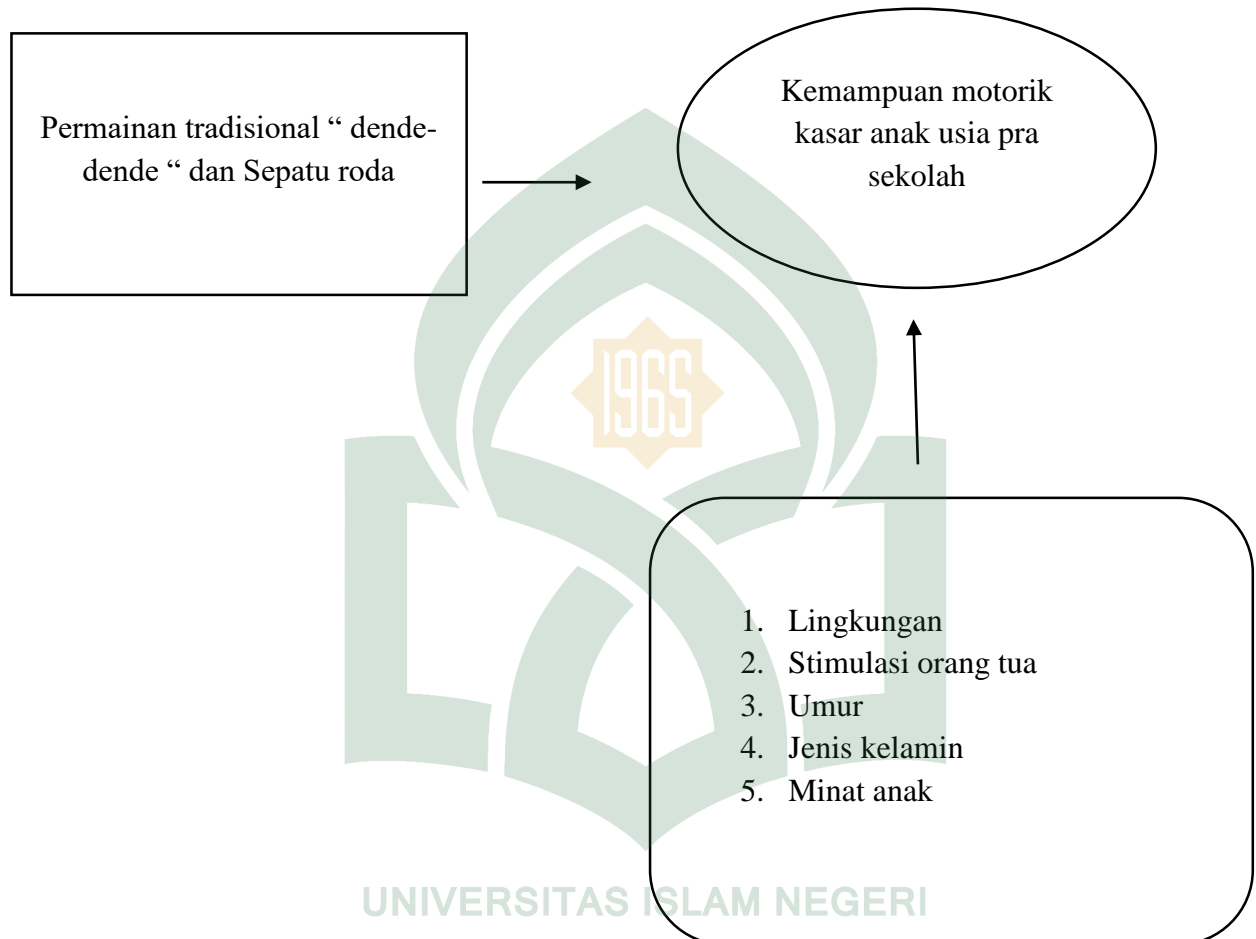
8. Permainan dan Olah Raga

Permainan dan olah raga adalah perlombaan dengan serangkaian peraturan, yang dilakukan sebagai hiburan atau taruhan. Permainan ini merupakan penunjang bagi anak untuk bersosialisasi. Anak akan belajar bagaimana bergaul dengan anak lain, bekerja sama dalam berbagai kegiatan, memainkan peran pemimpin dan sebagai yang dipimpin.

Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam bermain aktif. Pengaruh bermain aktif terhadap perkembangan motorik kasar anak dapat memperaktekkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, melompat, berputar, menangkap, menendang, memukul, bersepeda roda dua dan meluncur.

F. Kerangka Konsep

Secara garis besar mengenai system keterkaitan antara konsep dalam penelitian adalah berikut:



Keterangan :

Variabel Independen (bebas) : ☐

Variabel Dependen (terikat) :

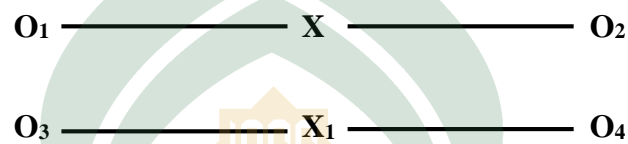
Variabel yang tidak diteliti : ☐

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan *two group pre-post test design* yaitu pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah dengan 2 kelompok intervensi (sugiyono, 2010).



Keterangan:

O₁ = Pre Test

O₃ = Pre Test

X = Intervensi (bermain sepatu roda)

X₁ = Intervensi (bermain dende-dende)

O₂ = Post Test

O₄ = Post Test

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Karunia Labbakang dan TK Azzahra Dusun Pappareang Desa Belapunranga

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus – 15 September 2017.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Hidayat, 2007). Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti. populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah semua anak pra sekolah di TK Karunia Labbakang Desa Belapunranga sebanyak 23 orang dan TK Azzahra Dusun Pappareang Desa Belapunranga sebanyak 19 orang semuanya berjumlah 42 orang.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sejumlah anggota yang dipilih atau diambil dari suatu populasi (Notoatmodjo, 2010). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *purpose sampling* tehnik pengambilan sampel dengan cara memilih sampel diantara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti, sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang telah dikenal sebelumnya (Putra, 2012).

Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Kriteria Inklusi

1. Anak usia pra sekolah yang tercatat sebagai taman kanak-kanak Azzahra Dusun Pappareang dan taman kanak-kanak Karunia Labbakang Desa Belapunranga.
2. Jenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan usia 5-6 tahun.

3. Bersedia menjadi responden.
4. Orang tua bersedia dan menyetujui putra putrinya menjadi responden dengan konfirmasi dalam surat persetujuan.

b. Kriteria Eksklusi

1. Anak gangguan mental dan emosional.
2. Anak dengan penyakit kronis.
3. Anak yang lahir prematur.
4. Anak yang tidak hadir pada saat pre tes.
5. Anak yang menolak bermain.

Adapun cara penarikan sampel menggunakan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(d)^2}$$

Keterangan :

n : Jumlah sampel

N : Jumlah populasi

d : Tingkat signifikansi Jadi jumlah sampel yang di ambil dalam penelitian ini adalah :

n : Jumlah sampel

N : 42 siswa

d : 0.05

$$n = \frac{N}{1 + N(d)^2}$$

$$n = \frac{42}{1 + 42(0.05)^2}$$

$$n = \frac{42}{1 + 42(0.0025)}$$

$$n = \frac{42}{1.105}$$

$$n = 38 \text{ orang}$$

Sesuai rumus adalah 38 orang. Namun peneliti hanya berhasil mengumpulkan sampel sebesar 28 orang, 14 orang di TK Karuniah Labbakang dan 14 orang di TK Azzahra Pappareang.

Dikarenakan:

1. Orang tua putri/putranya tidak bersedia diteliti.
2. Anak yang lahir premature dan memiliki penyakit kronis.
3. Anak dibawah umur 5 tahun.
4. Anak yang tidak hadir pada saat pre test, post test dan pada saat dilakukan intervensi.
5. Anak yang menolak bermain.

D. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan sistematis. Pengumpulan data melalui observasi dilakukan sendiri oleh peneliti dibantu guru kelas. Observasi atau pengamatan dilakukan untuk mengetahui perbedaan

kemampuan motorik anak sebelum dan sesudah dilakukan permainan dende-dende dan sepatu roda (Arikunto, 2010).

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto atau rekaman gambar pada saat kegiatan berlangsung. Dokumentasi ini dilakukan untuk memberikan gambaran secara nyata tentang aktifitas yang dilakukan anak dan untuk memperkuat data yang telah diperoleh (Arikunto, 2010).

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi DDST II yang dikombain dengan KPSP. Pengukuran ini menggunakan skala Guttmann yang dapat dinilai dengan 3 tingkatan yang terdiri dari: tidak dilakukan = 0, dilakukan kurang sempurna = 1 dan dilakukan sempurna = 2.

F. Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan Data

Setelah data terkumpul dari lembar observasi yang ada maka dilakukan pengolahan data. Pengolahan data tersebut dengan tahap-tahap sebagai berikut:

a. Editing

Proses editing dilakukan setelah data terkumpul dan dilakukan dengan memeriksa kelengkapan data, memeriksa kesinambungan data, dan keseragaman data.

b. Koding

Dilakukan untuk memudahkan dalam pengolahan data, semua jawaban atau data perlu disederhanakan yaitu dengan simbol-simbol tertentu, untuk setiap jawaban (pengkodean). Pengkodean dilakukan dengan memberi nomor halaman, daftar pertanyaan, nomor variabel, nama variabel dan kode.

c. Tabulasi data

Setelah selesai pembuatan kode selanjutnya dengan pengolahan data kedalam satu tabel menurut sifat-sifat yang dimiliki.

2. Analisa Data

Dalam penelitian ini, data yang sudah terkumpul selanjutnya diolah dan dianalisis dengan teknik statistik. Proses pemasukan data dan pengolahan data menggunakan aplikasi perangkat lunak komputer dengan menggunakan program SPSS. Penelitian ini menggunakan dua cara dalam menganalisis data yaitu analisis data. *Wilcoxon signed rank test* dan *Mann Whitney test* dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$.

a. Uji *Wilcoxon signed rank test*

Uji *wilcoxon* untuk mengetahui peningkatan motorik kelompok A dan B.

b. Uji *Mann Whitney test*

Uji *Mann-Whitney* untuk menguji beda pengaruh intervensi kelompok A dan B.

G. Etika Penelitian

Dalam melakukan penelitian, peneliti mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah TK Azzahra Pappareang dan TK Karunia Labbakkang untuk persetujuan. Kemudian peneliti akan melakukan pendekatan kepada murid-murid TK dan menekankan pada masa etik yang meliputi :

1. *Informed Consent*

Tujuannya adalah mengetahui maksud dan tujuan penelitian serta dampak yang diteliti selama pengumpulan data. Jika responden bersedia diteliti maka harus menandatangani lembar persetujuan dan jika responden menolak untuk diteliti maka tidak akan memaksa dan menghargai haknya.

2. *Tampa Nama (Anonimity)*

Untuk menjaga kerahasiaan identitas responden, peneliti tidak akan mencantumkan nama pada lembar observasi. Lembar tersebut hanya diberi kode nomor tertentu.

3. *Kerahasiaan (Confidentialy)*

Merupakan masalah etika yaitu dengan menjamin kerahasiaan dari hasil penelitian baik informasi maupun masalah lainnya. Semuanya informasi dijamin oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini tentang perbedaan efektivitas permainan tradisional “dende-dende” dengan sepatu roda terhadap kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah yang telah dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus – 15 September 2017. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan cara *purposive sampling* yaitu mengambil sampel yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusif dari seluruh total anggota sampel sehingga responden dalam penelitian ini adalah Anak TK Karunia Labbakang sebanyak 14 orang sebagai kelompok Intervensi dende-dende dan Anak TK Azzahra Pappareang sebanyak 14 orang sebagai kelompok intervensi sepatu roda.

Jenis penelitian ini dirancang dalam *Quasi Eksperimen*, dimana rancangan ini menggunakan pendekatan *two group pre-post test design* yaitu pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah dengan dua kelompok intervensi. Pada awal penelitian ini telah didapatkan data awal dengan jumlah anak di TK Karunia Labbakang sebanyak 23 orang dan TK Azzahra Pappareang sebanyak 19 orang. Setelah itu peneliti melakukan penentuan responden yang disesuaikan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Dimana jumlah responden setelah dilakukan *Purposive Sampling* didapatkan sebanyak 28 responden. Dimana didapatkan 14 responden pada kelompok intervensi dende-dende dan 14 responden pada intervensi sepatu roda. Jadi terdapat 28 responden yang dijadikan sampel untuk penelitian ini.

Karakteristik responden pada kelompok ini sebisa mungkin diusahakan sama dengan tujuan untuk mengurangi faktor-faktor perancu yang dapat mempengaruhi hasil akhir penelitian. Untuk itu, sebelum memulai penelitian ini peneliti menentukan kriteria inklusi dan eksklusi responden. Kriteria inklusi yaitu anak usia pra sekolah yang tercatat sebagai taman kanak-kanak Azzahra Dusun Pappareang dan taman kanak-kanak Karunia Labbakang Desa Belapunranga, bersedia menjadi responden, Jenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan usia 5-6 tahun, orangtua bersedia dan menyetujui putra putrinya menjadi responden. Sedangkan untuk kriteria eksklusinya sendiri adalah anak gangguan mental dan emosional, anak dengan penyakit kronis, anak yang lahir prematur, anak yang tidak hadir pada saat *pre test* dan *post tes*, anak yang menolak bermain.

Penelitian ini dilaksanakan selama 1 minggu masing-masing intervensi, dimana pada hari pertama dilakukan *pre-test* kemampuan motorik kasar menggunakan lembar observasi DDST dikombain KPSP. TK Karunia Labbakang diberikan intervensi permainan dende-dende sedangkan TK Azzahra Pappareang diberikan intervensi bermain sepatu roda. Setelah perlakuan kelompok intervensi selesai, selanjutnya di akhir minggu dilakukan *post-test* untuk kelompok intervensi.

1. Karakteristik Responden

Hasil penelitian didapatkan distribusi umur, jenis kelamin responden yang menunjukkan bahwa pada kelompok intervensi dende-dende, distribusi frekuensi umur adalah sebagian besar responden yang terbanyak pada umur 5 tahun yaitu sebanyak 10 orang (71,4%) dan yang terendah pada umur 6 tahun yaitu sebanyak 4 orang (28,6 %). Sedangkan pada kelompok sepatu roda, responden yang terbanyak pada umur 5 tahun yaitu sebanyak 10 orang (71,4%) dan yang terendah pada umur 6 tahun yaitu sebanyak 4 orang (28,6 %). Selain itu didapatkan nilai $p = 1,000$ atau $p > 0.05$ yang berarti tidak ada perbedaan antara usia kelompok dende-dende dengan kelompok sepatu roda.

Distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa pada kelompok Intervensi dende-dende yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 9 orang (64,3%) dan perempuan sebanyak 5 orang (35,7%). Sedangkan pada kelompok intervensi sepatu roda yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 7 orang (50%) dan perempuan sebanyak 7 orang (50%). Selain itu didapatkan nilai $p = 0,704$ atau $p > 0,05$ yang berarti tidak ada perbedaan antara jenis kelamin kelompok dende-dende dengan kelompok sepatu roda. Berdasarkan uraian diatas, dapat dilihat distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan umur dan jenis kelamin pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden pada Kelompok Dende-Dende dan Kelompok Sepatu Roda

Karakteristik		Kelompok Dende-Dende		Kelompok Sepatu Roda		Nilai p
		Jumlah (F)	Persentase (%)	Jumlah (F)	Persentase (%)	
Umur	5 tahun	10	71,4 %	10	71,4 %	1,000* ¹
	6 tahun	4	28,6 %	4	28,6 %	
	Total	14	100 %	14	100 %	
Jenis kelamin	Laki-laki	9	64,3 %	7	50 %	0,445* ²
	Perempuan	5	35,7 %	7	50 %	
	Total	14	100 %	14	100 %	

*Sumber : Data Primer 2017 *¹ Fisher's Exact Test *² Pearson Chi-Square*

2. Analisa Univariat

a. Gambaran Data Pre Test Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok Dende-Dende dan Kelompok Sepatu Roda

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelompok dende-dende sebelum bermain kemampuan motorik kasar yang tidak mampu sebanyak 4 orang (28,6%), kurang mampu 5 orang (35,7%) dan mampu 5 orang (35,7%). Sedangkan pada kelompok sepatu roda kemampuan tidak mampu sebanyak 3 orang (21,4%), kurang mampu 6 orang (42,9%) dan mampu 5 orang (35,7%). Dengan nilai p 0,963 yang menunjukkan tidak ada perbedaan bermain dende-dende dan bermain sepatu roda. Berdasarkan uraian diatas, dapat dilihat distribusi frekuensi pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2
Gambaran Kemampuan Motorik Kasar *Pre-Test* pada Kelompok Dende-Dende di TK Karunia dan Kelompok Sepatu Ronda di TK Azzahra

Perkembangan Motorik Kasar	<i>Pre Test Dende-Dende</i>		<i>Pre Test Sepatu Roda</i>		Nilai <i>p</i>
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase	
Tidak Mampu	4	28,6%	3	21,4%	0,963 *
Kurang Mampu	5	35,7%	6	42,9%	
Mampu	5	35,7%	5	35,7%	
Total	14	100%	14	100%	

*Sumber : Data Primer, 2017 *Uji Mann-Withney*

b. Gambaran Data *Post test* Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok Dende-Dende dan Kelompok Sepatu Roda

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan motorik kasar anak usia pra sekolah setelah bermain kemampuan motorik kasar tidak mampu untuk kelompok dende-dende tidak ada, kurang mampu 4 orang (28,6%) dan mampu 10 orang (71,4%). Sedangkan pada kelompok sepatu roda kemampuan tidak mampu tidak ada, kurang mampu 6 orang (42,9%) dan mampu 8 orang (57,1%). Dengan nilai $p = 0,109$ yang menunjukkan tidak ada perbedaan bermain dende-dende dan bermain sepatu roda. Berdasarkan uraian diatas, dapat dilihat distribusi frekuensi pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3
Gambaran Tingkat Kemampuan Motorik Kasar *Post-Test* pada Kelompok Dende-Dende dan Sepatu Roda

Perkembangan Motorik Kasar	<i>Post Test Dende-Dende</i>		<i>Post Test Sepatu Roda</i>		Nilai <i>p</i>
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase	
Kurang Mampu	4	28,6%	6	42,9%	0,109 *
Mampu	10	71,4%	8	57,1%	
Total	14	100%	14	100%	

*Sumber : Data Primer, 2017 *Uji Mann-Withney*

3. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (bermain dende-dende dengan bermain sepatu roda) dengan variabel dependen (kemampuan motorik kasar) ditunjukkan dengan nilai $p < 0,05$. Analisa bivariat dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* dan *Mann Whitney Test*.

Uji statistik *Wilcoxon Signed Ranks Test* untuk melihat ada tidaknya perbandingan kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah dimana pada kelompok dende-dende dan kelompok sepatu roda di ukur pada saat pengukuran awal (*pre test*) dengan pengukuran akhir (*post test*). Uji statistik *Mann Whitney Tes*, untuk membandingkan perbedaan kemampuan motorik kasar antara kelompok dende-dende dengan kelompok sepatu roda pada data *pre test* dan *post test*.

Kedua uji tersebut digunakan karena pada saat pengujian normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk test*, menunjukan bahwa data tidak terdistribusi secara normal. Sehingga uji perbandingan

kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah pre test dan post test untuk kelompok dende-dende dan sepatu roda yang di gunakan uji alternatif.

a. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah

Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa umur, jenis kelamin kedua kelompok dan post tes kelompok dende-dende tidak normal. Sedangkan pre test kelompok dende-dende dan pre test, post tes kelompok sepatu roda normal. Uji normalitas menggunakan *shapiro wilk* karna responden di bawah 50 orang. Berdasarkan uraian diatas, dapat dilihat hasil uji Normalitas pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4
Hasil Uji Normalitas Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah Kelompok Dende-Dende dan Kelompok Sepatu Roda

Kelompok	<i>Shapiro-Wilk</i>
Umur Kelompok dende-dende	0,000
Jenis kelamin kelompok dende-dende	0,000
Pre test kelompok dende-dende	0,372
Post test kelompok dende-dende	0,000
Umur kelompok sepatu roda	0,000
Jenis kelamin kelompok sepatu roda	0,000
Pre test kelompok sepatu roda	0,632
Post test kelompok sepatu roda	0,003

Sumber : Data Primer, 2017

- b. Perbedaan kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah kelompok dende-dende dan sepatu roda pada *pre-test* dan *post test*

Berdasarkan uji statistik dengan *Mann Whiney Test* menunjukkan bahwa pengukuran awal (*pre test*) pada kelompok dende-dende dan kelompok sepatu roda di dapatkan nilai $p = .0,963$ atau $p > 0.05$ berarti tidak ada perbedaan kemampuan motorik kasar pada kedua kelompok di pengukuran awal. Sedangkan pada pengukuran akhir (*post test*) pada kelompok dende-dende dan kelompok sepatu roda di dapatkan nilai $p = .0,109$ atau $p > 0.05$ berarti tetap tidak ada perbedaan perkembangan motorik pada kedua kelompok di pengukuran akhir. Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat lebih jelasnya pada tabel di bawah

Tabel 4.5
Hasil Uji Perbedaan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah
Kelompok Dende-Dende dan Sepatu Roda pada *Pre-Test* dan *Post-Test*
(*Mann Whitney Test*)

Tingkat Perkembangan Motorik Kasar		Median	Min	Max	Nilai P
Pre-Test	Dende-dende	10,00	4	16	0,963
	Sepatu roda	10,00	3	16	
Post-Test	Dende-dende	16,00	10	16	0,109
	Sepatu roda	14,00	10	16	

Sumber : Data Primer, 2017

- c. Perbedaan Kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah pre tes dan post test pada kelompok dende-dende dan sepatu roda.

Berdasarkan hasil uji statistik Wilcoxon T-Test pada kelompok dende-dende pre test dan post test di dapatkan $p = 0,001$ atau $p < 0,05$ berarti terdapat perbedaan signifikan kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah sebelum dan sesudah diberikan permainan dende-dende. Pada kelompok sepatu roda $p = 0,003$ atau $p < 0,05$ berarti terdapat perbedaan signifikan kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah sebelum dan sesudah diberikan permainan sepatu roda. Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat distribusi frekuensi kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah pre test dan post test pada kelompok dende-dende dan sepatu roda pada tabel dibawa ini:

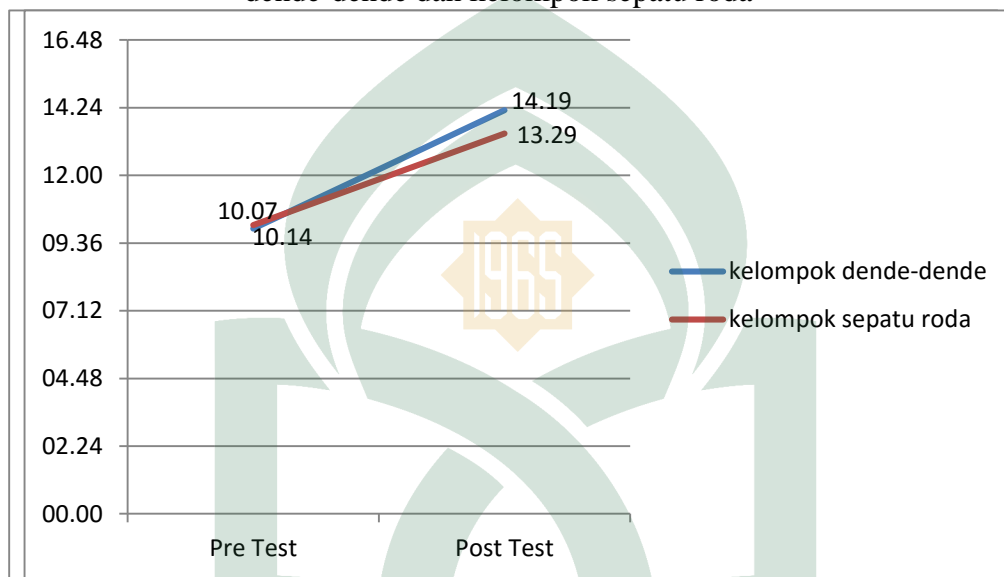
Tabel 4.6
Hasil Uji Perbedaan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah Pre Test Dan Post Test pada Kelompok Dende-Dende dan Sepatu Roda
(Wilcoxon Test)

Tingkat Perkembangan Motorik Kasar		Mean	Min	Max	Nilai P
Dende-dende	Pre test	10,07	4	16	0,001
	Post test	14,29	10	16	
Sepatu roda	Pre test	10,14	3	16	0,003
	Post test	13,29	10	10	

Sumber : Data Primer, 2017

Berdasarkan uraian data di atas, berikut adalah grafik Nilai rerata tingkat kemampuan motorik kasar *pre-test* dan *post-test* pada kelompok dende-dende dan kelompok sepatu roda. :

Grafik 4.1
Nilai rerata kemampuan motorik kasar *pre-test* dan *post-test* pada kelompok dende-dende dan kelompok sepatu roda



B. Pembahasan

Pada awal penelitian ini telah didapatkan data awal dengan jumlah anak usia pra sekolah di TK karunia Labbakang sebanyak 23 orang dan 19 orang di TK Azzahra Pappareang. Setelah itu peneliti melakukan penentuan responden yang disesuaikan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Jumlah responden setelah dilakukan *Purposive Sampling* didapatkan sebanyak 28 responden, dimana didapatkan 14 responden pada kelompok dende-dende dan 14 responden pada kelompok sepatu roda. Jadi terdapat 28 responden yang dijadikan sampel untuk penelitian ini.

Dalam rancangan penelitian ini, kelompok dende-dende dan kelompok sepatu roda diberi perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan selama satu minggu dimana hari pertama dilakukan pre-test dengan melihat kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah pada kelompok dende-dende dan kelompok sepatu roda. Tujuan dari penelitian ini adalah diketahui gambaran motorik kasar pada anak pra sekolah sebelum intervensi, diketahui gambaran motorik kasar pada anak pra sekolah setelah intervensi dan diketahui perbedaan efektivitas antara permainan tradisional dende-dende dengan bermain sepatu roda terhadap kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah.

1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden yaitu anak pra sekolah di TK Karuniah Labbakang dan TK Azzahra Pappareang diuraikan berdasarkan usia dan jenis kelamin,.

a. Usia

Berdasarkan hasil penelitian pada kelompok dende-dende dan kelompok sepatu roda sebagian besar responden berumur 5 tahun yaitu sebanyak 10 orang (71,4%). Usia ini merupakan masa di mana seorang anak berada pada usia emas, dimana anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mentalnya. Perkembangan anak usia dini pada usia 5-6 tahun merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan. Perkembangan pada usia ini mencakup perkembangan fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional dan bahasa.

Adapun pada hasil penelitian didapatkan pada distribusi frekuensi usia responden nilai $p = 1,000$ atau $p > 0.05$ yang berarti tidak ada perbedaan usia antara kelompok dende-dende dan kelompok sepatu roda. Hal ini disebabkan karena usia responden antara kelompok dende-dende dan kelompok sepatu roda sama.

b. Jenis Kelamin

Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki, dimana didapatkan pada kelompok dende-dende sebanyak 9 orang (64,3%) dan pada kelompok sepatu roda sebanyak 7 orang (50%). Pada usia pra sekolah anak laki-laki memiliki kemampuan motorik kasar lebih baik dari pada anak perempuan, seperti dalam kemampuan lari, melompat, dan melempar lebih tinggi

Adapun pada hasil penelitian didapatkan pada distribusi frekuensi jenis kelamin responden nilai $p = 0.704$ atau $p > 0.05$ yang berarti tidak ada perbedaan jenis kelamin antara kelompok dende-dende dan kelompok sepatu roda. Hal ini disebabkan karena jenis kelamin responden antara kelompok sebagian besar berjenis kelamin laki-laki.

2. Efektivitas Permainan Tradisional “Dende-Dende” dan Sepatu Roda Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah

Untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional ‘dende-dende’ dengan sepatu roda terhadap kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah dilakukan dengan uji *Statistic Wilcoxon Test*. Permainan tradisional

dende-dende efektif terhadap kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah karena nilai median meningkat dari 10,00 menjadi 16,00 dan nilai $p = 0,001$ atau $p < 0,05$ yang artinya permainan tradisional "dende-dende" efektif terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah. Begitu pula pada kelompok sepatu roda nilai median meningkat dari 10,00 menjadi 14,50 dan $p = 0.003$ atau $p < 0.05$ yang artinya bermain sepatu roda efektif terhadap kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah.

Perkembangan adalah perubahan dari sesuatu yang sederhana menjadi lebih rumit dan rinci atau perubahan pengetahuan, perilaku, dan keterampilan seseorang menjadi lebih baik (Allen & Lynn, 2010). Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. Perkembangan motorik kasar adalah suatu perubahan kemampuan yang dimiliki seseorang dikarenakan adanya kegiatan pusat syaraf, urat saraf serta otot-otot yang terkoordinasi sehingga menjadikan seseorang mampu mengerjakan tubuhnya, perubahan kemampuan gerak ini terjadi dari bayi sampai dewasa (Sari, 2013).

Adapun dalam Al-Qur'an, fase-fase perkembangan dijelaskan pada firman Allah swt surat Al-Rum ayat 54

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ ٥٤

Terjemahnya : Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari Keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah Keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah

(kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa. (QS. Al-Rum: 54).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah swt menciptakan manusia dari keadaan lemah, kemudian menjadi kuat dan kembali menjadi lemah dan beruban (menjadi tua). Selanjutnya, perkembangann fisik manusia ini dijelaskan dengan rinci pada firman Allah swt pada surat Al-Mu'min ayat 67 sebagai berikut :

هُوَ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ تُرَابٍ ثُمَّ مِنْ نُطْفَةٍ ثُمَّ مِنْ عَلَقَةٍ ثُمَّ يُخْرِجُكُمْ طِفْلاً ثُمَّ لِتَبْلُغُوا أَشُدَّكُمْ ثُمَّ لِتَكُونُوا شُيُوخًا وَمِنْكُمْ مَنْ يُتَوَفَّى مِنْ قَبْلُ وَلِتَبْلُغُوا أَجَلًا مُّسَمًّى وَلَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ



Terjemahnya : Dia-lah yang menciptakan kamu dari tanah kemudian dari setetes mani, sesudah itu dari segumpal darah, kemudian dilahirkannya kamu sebagai seorang anak, kemudian (kamu dibiarkan hidup) supaya kamu sampai kepada masa (dewasa), kemudian (dibiarkan kamu hidup lagi) sampai tua, di antara kamu ada yang diwafatkan sebelum itu. (kami perbuat demikian) supaya kamu sampai kepada ajal yang ditentukan dan supaya kamu memahaminya.

Dari penjelasan ayat diatas, proses kejadian individu mengalami tahapan sejak dalam kandungan hingga lahir. Seorang individu lahir dan tumbuh menjadi (tifl) anak, kemudian menginjak usia remaja (baligh) dan (ashuddakum) kamu semua menjadi dewasa selanjutnya memasuki tahapan terakhir yaitu (shuyukh) tua dan meninggal. Namun, ada juga yang meninggal sebelum usianya tua.

Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot tertentu yang membuat mereka dapat melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, berdiri dengan satu kaki, lempar tangkap bola dan memakai sepatu roda (Azizah, 2012).

Salah satu upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah adalah melalui stimulasi bermain. Anak harus mempersepsikan suatu lingkungan yang memotivasi untuk melakukan sesuatu dan menggunakan persepsi anak untuk bergerak. Salah satu bentuk motivasi yang bisa diberikan untuk mendukung perkembangan motorik kasar anak adalah menyediakan berbagai sarana dan prasarana yang dibutuhkan anak berupa alat permainan maupun kebebasan dan kesempatan anak untuk bergerak. Selain menyediakan lingkungan yang memotivasi, anak juga harus diberi stimulus yang terarah dan spesifik dengan tujuan tugas perkembangannya (Mutmainah, 2012).

Dalam penelitian Saleh (2012) tentang “ Pengaruh Bermain Aktif Terhadap Perkembangan Sosial dan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Mawar Kabupaten Gowa”, dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada pengaruh bermain aktif terhadap perkembangan sosial dan motorik halus anak usia pra sekolah di TK Mawar Kabupaten Gowa. Melalui bermain terjadi stimulasi pertumbuhan otot-ototnya ketika anak

melompat, melempar, atau berlari. Selain itu anak bermain dengan menggunakan seluruh emosi, perasaan, dan pikiranya.

Dalam penelitian ini permainan yang digunakan untuk kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah yaitu permainan tradisional dende-dende dan permainan moderen sepatu roda. Permainan tradisional dende-dende adalah permainan yang suda ada sejak saman dahulu diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi di mainkan dengan cara melempar dan melompat. Pada permainan dende-dende ini alat bantu yang digunakan yaitu penggaris,serpihan tehel/kramik dan lapangan yang datar. Permainan dende-dende memiliki berbagai sebutan berbeda-beda di setiap daerah, misalnya engklek dari Jawa, gala asin dari Kalimantan, intingan dari Sampit, tengge-tengge dari Gorontalo, cak lingking dari Bangka, teprok dari Bali dan gili-gili dari Marauke.

Penelitian yang dilakukan Annisa (2015) “ Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Kemampuan Loncat Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-kanak PKK Semandding dan Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pabelan” menunjukkan hasil ada pengaruh permainan engklek terhadap kemampuan loncat pada anak usia 4-5 tahun dengan mean pre test 111,25 pada post test 123,56 dengan $p = 0,000$.

Permainan sepatu roda adalah permainan moderen yang berasal dari Belanda yang menggunakan sepatu beroda kecil untuk meluncur. Untuk memainkan permainan moderen dibutuhkan sarana dan peralatan yang moderen pula yang merupakan hasil ciptaan teknologi-teknologi terbaru.

Nafisah (2016), mengatakan bermain permainan moderen tidak sepenuhnya berdampak negatif seperti misalnya meningkatkan keterampilan dan kecerdasan anak karena terlatih memecahkan persoalan dan menghadapi rintangan dalam stimulasi permainan yang kerap ia lakukan. Anak yang terbiasa bermain game baik di komputer atau perangkat lain juga akan lebih cepat dan akurat dalam mengambil keputusan saat dewasa.

3. Perbandingan Keefektifan Antara Permainan Tradisional “Dende-Dende” Dengan Sepatu Roda Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian uji *statistic* dengan *Mann Whitney Test* menunjukkan bahwa pengukuran awal (*pre test*) pada kelompok dende-dende dan sepatu roda didapatkan nilai $p = 0,963$ atau $p > 0,05$ dan pada pengukuran akhir (*post test*) pada kelompok dende-dende dan sepatu roda didapatkan nilai $p = 0,109$ atau $p > 0,05$ yang berarti tidak ada perbedaan signifikan kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah pada kedua kelompok. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional “dende-dende” dan sepatu roda tidak memiliki perbedaan keduanya dapat digunakan untuk menstimulasi peningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Hal ini terjadi karena melalui permainan tradisional “dende-dende” dapat mengembangkan motorik kasar anak yaitu melempar keramik, meloncat dengan menggunakan satu kaki saja sebagai penumpu, peran

kedua tangan sebagai penyeimbang pada saat pendaratan. Bermain dende-dende juga dapat mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan, mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan dende-dende melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya sehingga anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.

Dalam penelitian Rochmani (2016) “Permainan Tradisional Engklek Berpengaruh Terhadap Perkembangan Motorik Anak” hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik anak dengan skor akhir sebesar 20,1875 sedangkan skor awal sebesar 18,2912. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nugraheni (2015) bahwa keterampilan motorik kasar dapat di tingkatkan melalui permainan engklek dengan cara anak melempar gacuk ke petak pertama, lalu anak melompati petak nomor 1,2,3,6 dan 9 dengan menggunakan satu kaki dan petak nomor 4-5 dan 7-8 untuk menapak menggunakan dua kaki. Dengan melakukan permainan dende-dende, anak-anak telah melakukan olahraga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, serta mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak.

Sepatu roda juga efektif karna dengan bermain sepatu roda anak di dilatih konsentrasi saat bergerak agar bisa menjaga keseimbangan tubuh, tidak terjadi kesalahan atau jatuh pada saat memakainya, bermain sepatu roda melatih kerja saraf motorik karena otot-otot kaki, tangan dan tubuh bekerja secara bersamaan. Bermain sepatu roda juga meningkatkan keseimbangan dengan meningkatkan kekuatan otot perut dan punggung bagian bawah, bermain sepatu roda melibatkan gerakan tulang kaki dan bagian lengan untuk gerakan khusus yaitu menyeimbangkan tubuh selama bergerak.

Penelitian yang dilakukan oleh Alamsyah (2015) mengatakan terdapat hubungan yang signifikan antara *power* tungkai dan keseimbangan secara bersama-sama pada olah raga sepatu roda dengan persentase dukungan sebesar 83.8%. Penelitian juga dilakukan oleh Arif Rahman tentang “hubungan antara power tungkai dan keseimbangan dengan kecepatan sprint 300 meter pada olahraga sepatu roda” menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara power tungkai dengan kecepatan sprint 300 meter sepatu roda dengan persentase dukungan sebesar 65,8 %. Terdapat hubungan yang signifikan antara keseimbangan dengan kecepatan sprint 300 meter pada olahraga sepatu roda dengan persentase dukungan sebesar 66,7%. dan terdapat hubungan yang signifikan antara power tungkai dan keseimbangan secara bersama-sama dengan kecepatan sprint 300 meter pada olahraga sepatu roda dengan persentase dukungan sebesar 83,8%.

Dalam bermain dende-dende anak-anak dituntut untuk melatih kesabaran, pengendalian diri, mengurangi rasa cemas dan melatih konsentrasi. Dalam penelitian ini permainan dende-dende dimainkan di alam terbuka, hal ini dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak karena dapat mengenalkan bentuk alam disekitarnya. Engklek sebagai sarana pembelajaran yang asyik di tengah permainan moderen karna permainan tradisional jauh berbeda dengan permainan moderen yang mengandalkan kemajuan teknologi dan kepraktisan, permainan tradisioanal memanfaatkan alat-alat sederhana dan melibatkan beberapa orang untuk memainkannya (Pebryawan 2015).

Permainan tradisional “dende-dende” memiliki nilai signifikan lebih kecil dibandingkan dengan bermain sepatu roda karena permainan dende-dende menggunakan alat atau fasilitas yang mudah didapatkan, melibatkan 2 orang pemain dan membutuhkan gerakan-gerakan seluruh tubuh yaitu mengangkat satu kaki, menggerakkan tubuh dan tangan. Dengan melakukan kegiatan tersebut berarti anak telah melakukan kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh dan mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak. Sedangkan bermain sepatu roda dimainkan sendiri-dendiri, dan sangat sulit, mahal biaya permainan dan kualitas belajar menurun.

Dalam penelitian Bahtiar (2013), “Dampak Teknologi Permainan Moderen Terhadap Kehidupan Anak dan Remaja di Kompleks Bumi Tamalanrea Permai (BTP) Makassar” hasil penelitian mengungkapkan

bahwa permainan tradisional di pahami sebagai sebuah permainan yang sudah lama ada yang ditandai dengan peralatan yang masih sederhana, dimainkan secara beramai-ramai, serta belum tersentuh dengan perangkat teknologi moderen. Sementara itu permainan moderen dimaknai sebagai sebuah permainan yang sering di mainkan di komputer atau perangkaat lain yang bersentuhan dengan teknologi moderen seperti *game-geme* yang ada dikomputer yang juga bisa terhubung dengan koneksi internet yakni *game online* atau *game center* dan *game* yang bisa terhubung dengan media televisi dengan melalui vidio yakni *game playstation* atau rental *playstation*.

Dari berbagai pernyataan diatas maka dapat kita cermati bahwa bermain sangat berperang penting terhadap perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah. Dalam penelitian ini ada dua permainan yang digunakan dalam perkembangan motorik kasar yaitu permainan tradisional "dende'dende" dan sepatu roda. Dari hasil penelitian ini, permainan tradisional dende-dende dan sepatu roda tidak memiliki perbedaan, sama-sama bisa menstimulasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah sehingga kedua permainan tersebut dapat diterapkan guru pada murid-murid. Penelitian ini dapat dikembangkan lagi dengan menambah jumlah sampel dan tidak hanya meneliti kemampuan motorik kasarnya saja melainkan faktor-faktor yang mempengaruhi motorik kasar anak seperti Berat badan, umur, jenis kelamin, dan lingkungan.

C. Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan penelitian yang ada sebagai berikut:

1. Keterbatasan Peneliti

Peneliti merupakan peneliti pemula yang masih asing dengan dunia penelitian sehingga masih banyak hal yang harus dipelajari bersamaan jalannya penelitian. Luasnya daerah penelitian dengan berbagai kendala yang ditemui dan keterbatasan tenaga dari peneliti secara langsung dan tidak langsung berpengaruh terhadap hasil penelitian.

2. Keterbatasan Sampel

Sample yang ideal minimal 14 dan maksimal tidak terbatas, peneliti mengambil sample minimal karena selain responden yang hanya beberapa yang bersedia menjadi responden.

3. Keterbatasan Analisa Data

Analisa data yang digunakan yaitu univariat dan bivariat, pada analisa bivariat masih terdapat beberapa anak yang tidak meningkat dalam perkembangannya, dikarenakan dalam penelitian ini karakteristik responden hanya dilihat pada umur dan jenis kelamin, tidak memasukkan berat badan dan tinggi badan. Sehingga perkembangannya sangat berbeda satu sama lain.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian pada pengukuran awal (*Pre-test*) pada kelompok dende-dende dan sepatu roda di dapatkan nilai $p = 0,963$ atau $p > 0.05$ yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan perkembangan motorik kasar pada kelompok dende-dende dan kelompok sepatu roda.
2. Berdasarkan hasil penelitian pada pengukuran akhir (*Post-Test*) pada kelompok dende-dende dan sepatu roda di dapatkan nilai $p = 0,109$ atau $p > 0.05$ yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan perkembangan motorik kasar pada kelompok dende-dende dan kelompok sepatu roda.
3. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* pada kelompok dende-dende didapatkan hasil $p = 0,001$ atau $p < 0,05$ yang berarti bermain dende-dende efektif terhadap kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah dan pada kelompok sepatu roda didapatkan hasil $p = 0,003$ atau $p < 0,05$ berarti bermain sepatu roda efektif terhadap kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan dende-dende dan sepatu roda dapat digunakan untuk stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah. Keduanya sama-sama efektif karena keduanya memiliki nilai $p < 0,05$.

B. Saran

1. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman di institusi pendidikan tentang perbedaan efektivitas permainan tradisional “dende – dende” dengan sepatu roda terhadap kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah.

2. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai dasar pemahaman pengetahuan dan sikap untuk mendukung dalam penerapan bermain terutama di masyarakat, sekolah TK, dalam hal ini orang tua dan para guru.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih jauh tentang perbedaan efektivitas permainan tradisional “dende – dende” dengan sepatu roda terhadap kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah, penelitian ini bisa dijadikan dasar, dengan menggunakan sampel yang lebih besar serta menerapkan permainan yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Bin Muhammad. *Tafsir Ibnu Katsir*. Pustaka Imam Asy-Syafi. 2004.
- Acep Yoni. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Familia. 2010
- Ainin Fitriana Mahar. *Terapi Bermain Paper Tois Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Retardasi Mental*. Universitas Airlangga : Fakultas Keperawatan. 2012
- Allen & Lynn. *Profil Perkembangan Anak: pra kelahiran hingga usia 12 tahun*. Jakarta: EGC. 2010
- Annisa Givta. *pengaruh permainan engklek terhadap kemampuan loncat anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak PKK Semandding dan Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pabelan*. Universitas Muhammadiyah Surakarta: Fakultas Ilmu Kesehatan. 2015
- Aziz Alimul Hidayat. *Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan Ilmiah*. Jakarta : Salemba Medika. 2007
- Aziz Alimul Hidayat. *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta : Salemba Medika. 2009
- Azizah Niimma. *Gambaran Stimulasi Perkembangan Oleh Ibu Terhadap Anak Usia Prasekolah Di TKIT Cahaya Ananda Depok, Universitas Indonesia : Fakultas Ilmu Keperawatan*. 2012
- Depkes RI. *Pedoman Konseling Pelayanan Kefarmasian di Sarana Kesehatan*. Departemen Kesehatan RI, Jakarta. 2006
- Dekayati, dkk. *Pengaruh Terapi Bermain Menyusun Menara Donat Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Anak Down Syndrome Usia Sekolah Di Slb Negeri Semarang, STIKES Telogorejo Semarang: Ilmu Keperawatan*. 2013
- Devi Rahmayanti, dkk. *Stimulasi Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 2-3 Tahun Di Puskesmas Sungai Besar Banjarbaru*. Universitas Lambung Mangkurat : Fakultas Kedokteran. 2012
- Desi Ariyana & Nur Setya. *Hubungan Pengetahuan Lbu Tentang Perkembangan Anak Dengan Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Semarang: keperawatan*. 2009

- Dian Apriani. *Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA AL HIDAYAH 2 Tarik Sidoarjo*. 2012
- Dian hadi kuncoro. *Hubungan Antara Stimulasi Ibu Dengan Perkembangan Motorik Halus Dan Kasar Pada Anak Usia Toddler Di Paud Mekarsari Desa Pucangombo Tegalombo Pacitan*. Universitas Muhammadiyah Surakarta: Fakultas Ilmu Kesehatan. 2013
- Endra Krisdayanto. *Hubungan Polah Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia 3-5 Tahun Di Posyandu Di Desa Jolontoro*. Stikes Telogoreja Semarang: Keperawatan. 2014
- Ernawati. *Pengaruh Senam Bayi Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Bayi Uaia 4-12 Bulan Di Posyandu Kelurahan Celep Kecamatan Sidoarjo*. ATIKES Hang Tuah Surabaya: Keperawatan. 2015
- Estimining Kartyasih, dkk. *Pengaruh Pendampingan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Dengan Melompat Satu Kaki Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri Pembina Baturisari*. STIKES Telogorejo Semarang : Fakultas Ilmu Keperawatan. 2015
- Etriyanti, dkk. *Hubungan Stimulasi Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah*:stikes Mercubaktija Padang. 2011
- Frenanda Eha. *Hubungan Polah Asuh Ibu Dengan Tingkat Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Di TK Aba Kendangan Caturharjo Sleman*. ATIKES Aisyah Yogyakarta: Ilmu Keperawatan. 2011
- Fitriani. *Pengaruh Terapi Permainan Media Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar : Fakultas Ilmu Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan. 2016
- Halimah Linda. *Hubungan Antara Status Gizi Dengan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Toddler Di Desa Seloharjo Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul Yogyakarta*. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Jenderal Achmad Yani Yogyakarta: Program Studi Ilmu Keperawatan. 2016
- Humaira Ahda, dkk. *Stimulasi Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 2-3 Tahun Di Puskesmas Sungai Besar Banjarmasin*. Universitas Lambung Mangkurat : Fakultas Kedokteran. 2011

- Imaniah. *Perbedaan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Prasekolah Pada Ibu Yang Bekerja Dan Ibu Tidak Bekerja Di Desa Serut Kecamatan Panti Kabupaten Jember*. Universitas Jember: Ilmu Keperawatan
- Imma'u Rochmani. *Permainan Tradisional Engklek Berpengaruh Terhadap perkembangan motorik anak*. Universitas Muhammadiyah Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan. 2016
- Ismiatul Rohmah. *Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Ibu Tentang Pemberian Stimulasi Alat Permainan Edukatif (Ape) Dengan Perkembangan Motorik Anak Usia 1-2 Tahun*. Universitas Gresik : Fakultas Ilmu Kesehatan. 2012
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. *Instrumen Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini tumbuh kembang anak*. Jakarta : Kemenkes RI. 2010
- Khoiri Nur Prabawati. *Pengaruh Musik Gerak Tari Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Prasekolah Di TK Aba Karangbendo Bantul Yogyakarta*. STIKES Jendral Achmad Yani Yogyakarta : Keperawatan. 2015
- Krisnah Pebryawan. *Engklek sebagai sarana pembelajaran yang asik di tengah permainan moderen*. Universitas Widya Dharma Klaten: Fakultas Pendidikan Bahasa Jawa. 2015
- Kusbiantoro Dadang *Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Taman Kanak-Kanak Aba 1 Lamongan*. Stikes Muhammadiyah Lamongan. Ilmu Keperawatan. 2015
- Lailatul Mutmainah. *Inovasi Outbound Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah Di TK Dwi Warna Jaya Kota Surabaya*. Universitas Airlangga : Fakultas Keperawatan. 2012
- Marmi & Rohardjo, K. *Asuhan Neonatus, Bayi, Balita, dan Anak Prasekolah*. Yogyakarta : Pustaka Belajar. 2012
- Marwa Saleh. *pengaruh bermain aktif terhadap perkembangan sosial dan motorik halus anak usia pra sekolah di TK Mawar Kabupaten Gowa*. Universitas Islam Negri Alauddin Makassar : Fakultas kedokteran dan ilmu keshatan. 2012
- Medirisa, Dkk. *Pengaruh Pemberian Stimulus Permaian Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Krasak, Teras, Boyolali*. Stikes Ngudi Waluyo Ungaran : Studi Keperawatan. 2015

- Monalisa. *Pengaruh Teknologi Robotik Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Motorik Anak*. universitas indonesia: fakultas ilmu keperawatan. 2011
- M.ihya'ulumuddin. *Hubungan Pola Asuh Orangtua Dengan Perkembangan Motorik Anak Usia 3-5 Tahun Di Paud Aisyiyah Nur'aini Ngampilan Yogyakarta*, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta: Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan. 2014
- Najibah Bahtiar. *Dampak Teknologi permainan Moderen terhadap kehidupan anak dan remaja di kompleks bumi Tamalanrea Permai (BTP) Makassar*. Universitas Hasanuddin Makassar: Fakultas Ilmu sosial dan Ilmu politik. 2013
- Putri,dkk. *Hubungan Status Gizi Dengan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 1-3 Tahun Di Kelurahan Bandarjo Kabupaten Semarang Tahun 2015*. STIKES Ngudi Waluyo Ungaran: Progam Studi Keperawatan. 2015
- Purwanti Budi Cahyani. *Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Stimulasi Dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 3-5 Tahun Di Boyolali*. Universitas Muhammadiyah Surakarta : Fakultas Ilmu Kesehatan. 2009
- Puspita indah sari. *Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui lompat tali pada kelompok A di TK Ngabeang Tempel Sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta. 2015
- Rahmayanti,dkk. *Stimulasi Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 2-3 Tahun Di Puskesmas Sungai Besar Banjarbaru*. Universitas Lambung Mangkurat: Fakultas Kedokteran Universitas lambung Mangkurat. 2013
- Septi Nugraheni. *Peningkatan keterampilan motorik kasar melalui permainan engklek pada anak kelompok A TK Puspasiwi 2 Slemen*. Universitas Negeri Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan. 2015
- Shofiani Alfiana. *Terapi Bermain Origami Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah*.STIKES Kusuma Husada Sukarta: Studi D III Keperawatan. 2015
- Suryawan A, Narendra M.B. *Penyimpangan Tumbuh Kembang Anak*. RSUD Dr. Soetomo Surabaya. 2010
- Suwanti. *Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Stimulasi Motorik Kasar Dengan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Toddler*. Stikes Dian Husada Mojokerto: Keperawatan. 2011

- Tetty Rina Aritonang. *Hubungan Pengetahuan Orang Tua Tentang Stimulasi Motorik Kasar Dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pra Sekolah Di Tk Nusa Indah Bekasi 2012*. STIKES Medistra Indonesia Bekasi : Kebidanan. 2012
- Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. *Pedoman penulisan karya tulis ilmiah makalah, skripsi, tesis, disertasi, dan laporan penelitian*. Makassar. Alauddin Pers, 2013
- wahyuningsri, dkk. *Pengembangan Kemampuan Motorik Anak Usia Prasekolah Melalui Aktivitas Bermain Model Skill Play*. Poltekkes Malang : keperawatan. 2013
- Wati Iin. *Hubungan Stimulasi Perkembangan Terhadap Perkembangan Anak Usia 0-5 Tahun Di Rw 8 Kelurahan Kalicari Kota Semarang*. Universitas Diponegoro : Fakultas Kedokteran. 2016
- Wauran, dkk. *Hubungan Status Gizi Dengan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 1-3 Tahun Di Kelurahan Bitung Kecamatan Amurang Kabupaten Minahasa Selatan*. Universitas Sam Ratulangi Manado: Fakultas Kedokteran. 2016
- Wardatun Nafisah. *Pengaruh Permainan Tradisional Petak umpet dan lompat tali terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin pada anak usia sekolah dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. 2016
- Wulandari Reni. *Pengaruh Permainan Cerita Bergambar Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Motorik Halus Anak Prasekolah Di Tk Pertiwi 55 Kasihan Bantul Yogyakarta*. Stikes Aisyiyah Yogyakarta : Studi Ilmu Keperawatan. 2015
- Yulita Refi. *Hubungan Polah Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Anak Balita Di Posyandu Sakura Ciputat Timur*. Universitas Islam Negeri Syarif : Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan. 2014
- Yunita Hotmaria. *Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Ibu Tentang Stimulasi Perkembangan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 3-5 Tahun Di Kelurahan Kwala Bekala*. Universitas Sumatera Utara : Fakultas Keperawatan. 2010

IL
A
M
P
I
R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R

PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

(Informed Consent)

Kepada Yth

Bapak/Ibu

Di-

Tempat

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini adalah mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan UIN Alauddin Makassar.

Nama : Fitriani

Nim : 70300113027

Alamat : Jl.sunu kompleks perumahan Dosen UNHAS Blok KX 9

Akan mengadakan penelitian dengan judul **“Perbedaan Evektifitas Permainan Tradisional “ Dende-Dende” Dengan Sepatu Roda Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Pra Sekolah”**. Untuk keperluan tersebut saya memohon kesediaan anak Bapak/Ibu, Saudara/Saudari untuk menjadi responden dalam penelitian ini dan menandatangani lembar persetujuan menjadi responden, selanjutnya saya mengharapkan anak Bapak/Ibu, Saudari untuk mengikuti prosedur yang kami berikan dengan kejujuran dan jawaban anda dijamin kerahasiaannya dan penelitian ini akan bermanfaat semaksimal mungkin. Jika anak Bapak/Ibu, Saudara/saudari tidak bersedia menjadi responden, tidak ada sanksi bagi bapak/ibu

Atas perhatian dan kerjasama saudara kami ucapkan terima kasih.

Peneliti

(FITRIANI)

Pernyataan Persetujuan
(Informed Consent)

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama :

Usia :

Tahun :

Jenis Kelamin :

Bersedia untuk dijadikan responden dalam penelitian yang berjudul **“perbedaan efektivitas permainan tradisional “ dende-dende” dengan sepatu roda terhadap Kemampuan motorik kasar anak pra sekolah”** Prosedur penelitian ini tidak akan memberikan dampak dan risiko apapun pada responden. Saya telah diberikan penjelasan mengenai hal tersebut diatas dan saya telah diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti dan telah mendapatkan jawaban yang jelas dan benar. Dengan ini saya menyatakan secara sadar dan sukarela untuk ikut sebagai subjek dalam penelitian ini.

Gowa,2017

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R

Responden

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR

A. IDENTITAS RESPONDEN

Hari/tanggal :

Nama :

Umur :

Agama :

Alamat :

Jenis kelamin :

B. TAHAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK 5-6 TAHUN

Beri tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan jawaban anak.

1. Berilah tanda (√) tidak dilakukan berarti skornya 0
2. Berilah tanda (√) Dilakukan kurang sempurna berarti skornya 1
3. Berilah tanda (√) Dilakukan sempurna berarti skornya 2

No	Indikator Kemampuan Motorik Kasar	Tidak dilakukan	Dilakukan kurang sempurna	Dilakukan dengan sempurna
1.	Melompat dengan 1 kaki sebanyak 2-3 kali			
2.	Berdiri 1 kaki 3 detik			
3.	Berdiri 1 kaki 4 detik			
4.	Berdiri 1 kaki 5 detik			
5.	Berjalan Tumit Ke jari kaki			
6.	Berdiri 1 kaki 6 detik			
7.	Mampu menangkap bola tenis/bola kasti			
8.	Berdiri 1 kaki 11 detik			
JUMLAH				

Sumber DDST dan KPSP

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR PERMAINAN TRADISIONAL

DENDE-DENDE

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR	
Pengertian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain menurut Kurnialita (2013) merupakan alat bagi anak untuk menjalani dunianya dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. 2. Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan social (Dekayati, 2013; Ainin, 2012). 3. Dende-dende adalah nama permainan dari bahasa Makasar. Dende-dende artinya berjalan dengan satu kaki. 4. Dende-dende adalah suatu permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang telah diberi garis pola kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya (Pepriawan, 2015).
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk perkembangan kognitif, anak belajar mengenal angka, berhitung dan menyusun angka. 2. Untuk perkembangan sosial/emosional, anak belajar mengambil giliran dan menyemangati orang lain. 3. Untuk perkembangan fisik

	<p>4. Melatih ketrampilan motorik</p> <p>5. Melatih Keseimbangan.</p>
Kebijakan	Dilakukan di TK Karuniah Labbakkang Desa Belapunranga selama 6 hari
Petugas	Guru dan orang tua anak
Persiapan responden/anak	<p>1. Responden dan keluarga diberitahu tujuan bermain</p> <p>2. Melakukan kontrak waktu</p>
Prosedur pelaksanaan	<p>1. Tahap Pra Interaksi</p> <p>a. Melakukan pertemuan untuk menyamakan persepsi mengenai jalannya pembelajaran menggunakan sepatu roda</p> <p>b. Melakukan kontrak waktu</p> <p>c. Mengecek kesiapan anak</p> <p>d. Melakukan pengukuran DDST yang dikombain dengan KPSP dengan metode 1 sektor untuk mengetahui klasifikasi anak prasekolah tersebut sebagai patokan dalam menentukan kriteria inklusi</p> <p>e. Menyiapkan alat</p> <p>2. Tahap orientasi</p> <p>a. Memberikan salam</p> <p>b. Memperkenalkan diri pada anak dan orang tua anak</p> <p>c. Menanyakan kabar anak dan perasaan yang dialaminya sekarang</p> <p>d. Menjelaskan tujuan, kontrak waktu, dan prosedur yang akan dilakukan</p>

	<ul style="list-style-type: none"> e. Menanyakan persetujuan dan kesiapan anak sebelum kegiatan dilakukan f. Memulai dengan cara yang baik <p>3. Tahap Kerja</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan jalannya penelitian meliputi waktu selama 10 menit sekali pembelajaran setiap anak b. Memberi petunjuk cara bermain dende-dende c. Mempersilahkan anak untuk melakukan permainan d. Memotivasi anak agar mau ikut dalam jalannya penelitian dengan bantuan orang tua siswa dan guru e. Member pujian pada anak bila dapat melakukan <p>4. Tahap terminasi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Evaluasi perasaan siswa setelah kegiatan berakhir b. Membereskan alat c. Akhiri kegiatan dengan baik d. Melakukaan kontrak waktu kembali untuk kegiatan selanjutnya dengan permainan yang sama e. Memberikan salam
--	---

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR PERMAINAN SEPATU RODA

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR	
Pengertian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain menurut Kurnialita (2013) merupakan alat bagi anak untuk menjalani dunianya dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. 2. Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan social (Dekayati, 2013; Ainin, 2012). 3. Sepatu roda adalah olahraga yang menggunakan sepatu beroda kecil (mainan anak-anak untuk meluncur).
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk melatih konsentrasi dan syaraf motorik 2. Meningkatkan keseimbangan, kelincahan dan koordinasi 3. Memperkuat tulang lengan dan kaki
Kebijakan	Dilakukan di TK Azzahra Pappareang Desa Belapunranga selama 6 hari
Petugas	Guru dan orang tua anak
Persiapan responden/anak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Responden dan keluarga diberitahu tujuan bermain 2. Melakukan kontrak waktu
Prosedur pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap Pra Interaksi <ol style="list-style-type: none"> a. Melakukan pertemuan untuk menyamakan persepsi mengenai jalannya pembelajaran menggunakan sepatu roda

	<ul style="list-style-type: none"> b. Melakukan kontrak waktu c. Mengecek kesiapan anak d. Melakukan pengukuran DDST yang dikombain dengan KPSP dengan metode 1sektor untuk mengetahui klasifikasi anak prasekolah tersebut sebagai patokan dalam menentukan kriteria inklusi e. Menyiapkan alat <p>2. Tahap orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan salam b. Memperkenalkan diri pada anak dan orang tua anak c. Menanyakan kabar anak dan perasaan yang dialaminya sekarang d. Menjelaskan tujuan, kontrak waktu, dan prosedur yang akan dilakukan e. Menanyakan persetujuan dan kesiapan anak sebelum kegiatan dilakukan f. Memulai dengan cara yang baik <p>3. Tahap Kerja</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan jalannya penelitian meliputi waktu selama 10 menit sekali pembelajaran setiap anak b. Memberi petunjuk cara bermain sepatu roda c. Mempersilahkan anak untuk melakukan permainan selama 10 menit d. Memotivasi anak agar mau ikut dalam jalannya penelitian dengan bantuan orang tua siswa dan guru
--	---

	<p>e. Member pujian pada anak bila dapat melakukan</p> <p>4. Tahap terminasi</p> <p>a. Evaluasi perasaan siswa setelah kegiatan berakhir</p> <p>b. Membereskan alat</p> <p>c. Akhiri kegiatan dengan baik</p> <p>d. Melakukaan kontrak waktu kembali untuk kegiatan selanjutnya dengan permainan yang sama</p> <p>e. Memberikan salam</p>
--	---



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
 M A K A S S A R

DESKRIPSI PELAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL”DENDE-DENDE”

Dalam pelaksanaan eksperimen ini, pemberian treatment dapat dideskripsikan

sebagai berikut :

1. Hari / Tanggal : Selasa , 29 Agustus 2017
 - a. Program : Penilaian sebelum melakukan permainan dengan menggunakan DDST yang dikombain KPSP dengan tujuan mengetahui perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah
 - b. Tujuan: Untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah sebelum mendapatkan permainan dende-dende
 - c. Kegiatan : Pree Test
 - d. Tempat : TK Karuniah Labbakang
 - e. waktu Uraian Kegiatan 09.00-09.25
 - f. Uraian kegiatan: Melakukan penilaian pada setiap anak dengan menggunakan DDST yang dikombain KPSP
2. Hari / Tanggal : Rabu, 30 Agustus 2017
 - a. Program : Pemberian permainan dende-dende
 - b. Tujuan: Untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan motorik kasar anak
 - c. Tempat : Halaman TK Karunia Labbakkang
 - d. Alat : tehel, penggaris.
 - e. Waktu Uraian Kegiatan 09.00- 10.00
 - f. Uraian Kegiatan:
 - 1). Mintalah peserta untuk berdiri rapi
 - 2). Dengan menggunakan tehel yang telah tersedia, Peserta diminta untuk melempar tehel ke kotak pertama, kemudian melompat ke kotak kedua sampai kembali mengambil batu

- 3). Peserta yang telah menyelesaikan permainan sesuai dengan waktu yang diberikan adalah peserta yang berhasil dalam permainan ini.

3. Hari / Tanggal :Kamis, 31 Agustus 2017

- a. Program : Pemberian permainan dende-dende.
- b. Tujuan: Untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan motorik kasar
- c. Tempat : Halaman TK Karunia Labbakang
- d. Alat : Tehel
- e. Waktu Uraian Kegiatan 09.00- 10.00
- f. Uraian Kegiatan:
 - 1). Mintalah peserta untuk berdiri rapi
 - 2). Dengan menggunakan tehel yang telah tersedia, Peserta diminta untuk melempar tehel ke kotak kedua, kemudian melompat ke kotak pertama sampai kembali mengambil batu
 - 3). Peserta yang telah menyelesaikan permainan sesuai dengan waktu yang diberikan adalah peserta yang berhasil dalam permainan ini.

4. Hari / Tanggal : Jumaat 01September 2017

- a. Program : Pemberian permainan dende-dende.
- b. Tujuan: Untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan motorik anak
- c. Tempat : Halaman TK Karunia Labbakang
- d. Waktu Uraian Kegiatan 09.00- 10.00
- e. Uraian Kegiatan:
 - 1). Mintalah peserta untuk berdiri rapi
 - 2). Dengan menggunakan tehel yang telah tersedia, Peserta diminta untuk melempar tehel ke kotak ketiga, kemudian melompat ke kotak pertama sampai kembali mengambil batu

- 3). Peserta yang telah menyelesaikan permainan sesuai dengan waktu yang diberikan adalah peserta yang berhasil dalam permainan ini.

5. Hari / Tanggal : Sabtu 02 September 2017

- a. Program : Pemberian permainan dende-dende.
- b. Tujuan: Untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan motorik anak
- c. Tempat : Halaman TK Karunia Labbakang
- d. Alat : tehel
- e. Waktu Uraian Kegiatan 09.00- 10.00
- f. Uraian Kegiatan:
 - 1). Mintalah peserta untuk berdiri rapi
 - 2). Dengan menggunakan tehel yang telah tersedia, Peserta diminta untuk melempar tehel ke kotak kelima, kemudian melompat ke kotak pertama sampai kembali mengambil batu
 - 3). Peserta yang telah menyelesaikan permainan sesuai dengan waktu yang diberikan adalah peserta yang berhasil dalam permainan ini.

6. Hari / Tanggal : senin 04 September 2017

- a. Program : Pemberian permainan dende-dende.
- b. Tujuan: Untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan motorik anak
- c. Tempat : Halaman TK Karunia Labbakang
- d. Alat : tehel
- e. Waktu Uraian Kegiatan 09.00- 10.00
- f. Uraian Kegiatan:
 - 1). Mintalah peserta untuk berdiri rapi

- 2). Dengan menggunakan tehel yang telah tersedia, Peserta diminta untuk melempar tehel ke kotak kelima, kemudian melompat ke kotak pertama sampai kembali mengambil batu
- 3). Peserta yang telah menyelesaikan permainan sesuai dengan waktu yang diberikan adalah peserta yang berhasil dalam permainan ini.

7. Hari / Tanggal : selasa 05 September 2017

- a. Program : Pemberian permainan dende-dende.
- b. Tujuan: Untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan motorik anak
- c. Tempat : Halaman TK Karunia Labbakang
- d. Alat : tehel
- e. Waktu Uraian Kegiatan 09.00- 10.00
- f. Uraian Kegiatan:
 - 1). Mintalah peserta untuk berdiri rapi
 - 2). Dengan menggunakan tehel yang telah tersedia, Peserta diminta untuk melempar tehel ke kotak keenam, kemudian melompat ke kotak pertama sampai kembali mengambil batu
 - 3). Peserta yang telah menyelesaikan permainan sesuai dengan waktu yang diberikan adalah peserta yang berhasil dalam permainan ini.

8. Hari / Tanggal : 05 September 2017

- a. Program : Penilaian setelah melakukan permainan dengan menggunakan DDST yang dikombain KPSP dengan tujuan mengetahui perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah.
- b. Tujuan: Untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah setelah mendapatkan permainan dende-dende
- a. Tempat : Halaman TK Karunia Labbakang

- b. Waktu Uraian Kegiatan 10.00-10.30
- c. Uraian Kegiatan: Melakukan penilaian pada setiap anak dengan menggunakan DDST yang dikombain KPSP



DESKRIPSI PELAKSANAAN PERMAINAN SEPATU RODA

Dalam pelaksanaan eksperimen ini, pemberian treatment dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Hari / Tanggal : Rabu , 06 september 2017
 - a. Program : Penilaian sebelum melakukan permainan dengan menggunakan DDST yang dikombain KPSP dengan tujuan mengetahui perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah
 - b. Tujuan: Untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah sebelum mendapatkan permainan sepatu roda
 - c. Kegiatan : Pree Test
 - d. Tempat : TK Azzahra Pappareang
 - e. waktu Uraian Kegiatan 09.00-09.25
 - f. Uraian kegiatan: Melakukan penilaian pada setiap anak dengan menggunakan DDST yang dikombain KPSP
2. Hari / Tanggal : Kamis, 07 september 2017
 - a. Program : Pemberian permainan sepatu roda
 - b. Tujuan: Untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan motorik kasar anak
 - c. Tempat : TK Azzahra Pappareang
 - d. Alat : sepatu roda
 - e. Waktu Uraian Kegiatan 09.00- 10.00
 - f. Uraian Kegiatan:
 - 1). Mintalah peserta untuk berdiri rapi
 - 2). Dengan menggunakan sepatu roda yang telah tersedia, Peserta diminta untuk memakai sepatu roda di bantu guru/orang tua selama 10 menit

3. Hari / Tanggal : jumat, 08 september 2017

a. Program : Pemberian permainan sepatu roda

b. Tujuan: Untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan motorik kasar anak

c. Tempat : TK Azzahra Pappareang

d. Alat : sepatu roda

e. Waktu Uraian Kegiatan 09.00- 10.00

f. Uraian Kegiatan:

1). Mintalah peserta untuk berdiri rapi

2). Dengan menggunakan sepatu roda yang telah tersedia, Peserta diminta untuk memakai sepatu roda di bantu guru/orang tua selama 10 menit

4. Hari / Tanggal : senin 11 september 2017

a. Program : Pemberian permainan sepatu roda

b. Tujuan: Untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan motorik kasar anak

c. Tempat : TK Azzahra Pappareang

d. Alat : sepatu roda

e. Waktu Uraian Kegiatan 09.00- 10.00

f. Uraian Kegiatan:

1). Mintalah peserta untuk berdiri rapi

2). Dengan menggunakan sepatu roda yang telah tersedia, Peserta diminta untuk memakai sepatu roda di bantu guru/orang tua selama 10 menit

5. Hari / Tanggal : selasa-kamis ,12- 14 september 2017

a. Program : Pemberian permainan sepatu roda

b. Tujuan: Untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan motorik kasar anak

c. Tempat : TK Azzahra Pappareang

d. Alat : sepatu roda

e. Waktu Uraian Kegiatan 09.00- 10.00

f. Uraian Kegiatan:

1). Mintalah peserta untuk berdiri rapi

2). Dengan menggunakan sepatu roda yang telah tersedia, Peserta diminta untuk memakai sepatu roda selama 10 menit

6. Hari / Tanggal : 15 September 2017

a. Program : Penilaian setelah melakukan permainan dengan menggunakan DDST yang dikombain KPSP dengan tujuan mengetahui perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah.

b. Tujuan: Untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah setelah mendapatkan permainan sepatu roda

a. Tempat : Halaman TK Azzahra Pappareang

b. Waktu Uraian Kegiatan 10.00-10.30

c. Uraian Kegiatan: Melakukan penilaian pada setiap anak dengan menggunakan DDST yang dikombain KPSP.











lembar observasi pre test permainan dende-dende

No Responden	Umur	Agama	Alamat	Jenis Kelamin	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	Jumlah	%	Kategori
FA	5	Islam	labakkang	1	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%	3
AN	5	Islam	suggumanai	1	1	2	2	1	1	1	1	1	10	63%	1
NA	6	Islam	suggumanai	2	2	2	2	2	2	2	1	2	15	94%	3
MA	5	Islam	labakkang	1	2	2	2	2	2	2	1	2	15	94%	3
LI	6	Islam	labakkang	2	1	2	2	2	1	0	1	1	10	63%	2
MS	5	Islam	labakkang	1	0	2	2	2	1	1	1	1	10	63%	2
RR	6	Islam	labakkang	1	1	1	1	1	1	1	0	1	7	44%	2
RS	5	Islam	labakkang	2	0	1	1	1	0	1	0	1	5	31%	1
NW	5	Islam	labakkang	1	1	2	1	1	1	1	1	1	9	56%	2
AA	6	Islam	suggumanai	1	0	2	2	2	1	1	0	1	9	56%	2
SA	5	Islam	labakkang	2	1	2	2	2	2	2	1	2	14	88%	3
NR	5	Islam	labakkang	2	1	0	0	0	1	0	1	1	4	25%	1
MF	5	Islam	labakkang	1	0	1	1	1	1	0	1	0	5	31%	1
FI	5	Islam	labakkang	1	2	2	2	2	1	1	1	1	12	75%	3

Ket:

- JK (jenis kelamin) : 1 laki-laki. 2 perempuan
- p1-p8 (pertanyaan 1-8) : 0 tidak dilakukan 1 dilakukan kurang sempurna 2 dilakukan dengan sempurna
- kategori : 1 tidak mampu 2 kurang mampu 3 mampu

Lembar Obsevasi Post Test Permainan Dende-Dende

No Responden	Umur	Agama	Alamat	Jenis Kelamin	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	Jumlah	%	Kategori
FA	5	Islam	labakkang	laki-laki	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%	3
AN	5	Islam	suggumanai	laki-laki	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%	3
NA	6	Islam	suggumanai	perempuan	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%	3
MA	5	Islam	labakkang	laki-laki	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%	3
LI	6	Islam	labakkang	perempuan	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%	3
MS	5	Islam	labakkang	laki-laki	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%	3
RR	6	Islam	labakkang	laki-laki	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%	3
RS	5	Islam	labakkang	perempuan	1	2	2	1	1	1	1	1	10	63%	2
NW	5	Islam	labakkang	laki-laki	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%	3
AA	6	Islam	suggumanai	laki-laki	1	2	2	2	1	1	0	1	10	63%	2
SA	5	Islam	labakkang	perempuan	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%	3
NR	5	Islam	labakkang	perempuan	2	2	1	1	1	1	1	1	10	63%	2
MF	5	Islam	labakkang	laki-laki	1	2	2	1	1	1	1	1	10	63%	2
FI	5	Islam	labakkang	laki-laki	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%	3

Ket:

- JK (jenis kelamin) : 1 laki-laki. 2 perempuan
- p1-p8 (pertanyaan 1-8) : 0 tidak dilakukan 1 dilakukan kurang sempurna 2 dilakukan dengan sempurna
- kategori : 1 tidak mampu 2 kurang mampu 3 mampu

Lembar Observasi Pre Test Permainan Sepatu Roda

No Responden	Umur	Agama	Alamat	JK	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	Jumlah	%	Kategori
AR	5	Islam	papparanng	1	1	1	1	1	1	0	0	0	5	31%	1
IS	6	Islam	papparanng	2	0	1	0	0	1	0	1	0	3	19%	1
IK	5	Islam	papparanng	1	1	2	2	2	2	2	1	1	13	81%	3
SY	6	Islam	papparanng	2	1	2	1	1	1	1	1	1	9	56%	2
SA	5	Islam	papparanng	2	1	2	2	1	1	1	1	1	10	63%	2
AD	5	Islam	papparanng	1	1	2	2	2	1	1	0	1	10	63%	2
ST	5	Islam	papparanng	2	2	2	2	2	1	1	1	1	12	75%	3
AM	6	Islam	papparanng	1	2	2	2	2	2	2	2	1	15	94%	3
RR	5	Islam	papparanng	2	1	2	1	1	2	1	1	0	9	56%	2
NU	5	Islam	papparanng	2	2	2	2	2	1	2	1	2	14	88%	3
MU	5	Islam	papparanng	1	1	1	1	1	0	1	0	0	5	31%	1
AS	5	Islam	papparanng	2	1	2	2	1	1	1	0	1	9	56%	2
MH	6	Islam	papparanng	1	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%	3
HR	5	Islam	papparanng	1	1	2	2	2	1	2	1	1	12	75%	2

Ket:

- JK (jenis kelamin) : 1 laki-laki. 2 perempuan
- p1-p8 (pertanyaan 1-8) : 0 tidak dilakukan 1 dilakukan kurang sempurna 2 dilakukan dengan sempurna
- kategori : 1 tidak mampu 2 kurang mampu 3 mampu

Lembar Observasi Post Test Permainan Sepatu Roda

No Responden	Umur	Agama	Alamat	Jenis Kelamin	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	Jumlah	%	Kategori
AR	5 tahun	Islam	papparanng	1	1	2	2	2	1	1	0	1	10	63%	2
IS	6 tahun	Islam	papparanng	2	1	2	2	2	1	0	1	1	10	63%	2
IK	5 tahun	Islam	papparanng	1	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%	3
SY	6 tahun	Islam	papparanng	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%	3
SA	5 tahun	Islam	papparanng	2	2	2	1	1	1	1	1	1	10	63%	2
AD	5 tahun	Islam	papparanng	1	2	2	2	2	2	1	1	1	13	81%	3
ST	5 tahun	Islam	papparanng	2	2	2	2	2	2	2	1	2	15	94%	3
AM	6 tahun	Islam	papparanng	1	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%	3
RR	5 tahun	Islam	papparanng	2	1	2	1	1	2	1	1	1	10	63%	2
NU	5 tahun	Islam	papparanng	2	2	2	2	2	2	2	1	2	15	94%	3
MU	5 tahun	Islam	papparanng	1	2	2	2	2	2	2	1	1	14	88%	2
AS	5 tahun	Islam	papparanng	2	1	2	2	1	1	1	1	1	10	63%	2
MH	6 tahun	Islam	papparanng	1	2	2	2	2	2	2	2	1	15	94%	3
HR	5 tahun	Islam	papparanng	1	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%	3

Ket:

- JK (jenis kelamin) : 1 laki-laki. 2 perempuan
- p1-p8 (pertanyaan 1-8) : 0 tidak dilakukan 1 dilakukan kurang sempurna 2 dilakukan dengan sempurna
- kategori : 1 tidak mampu 2 kurang mampu 3 mampu

Frequencies

Statistics									
	umur kelompok dende dende	jenis kelamin kelompok dende dende	pre test kelompok dende dende	post test kelompok dende dende	umur kelompok sepatu roda	jenis kelamin kelompok sepatu roda	pre test kelompok sepatu roda	post test kelompok sepatu roda	
N Valid	14	14	14	14	14	14	14	14	
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	
Mean	5,29	1,36	10,07	14,29	5,29	1,50	10,14	13,29	
Median	5,00	1,00	10,00	16,00	5,00	1,50	10,00	14,50	
Mode	5	1	10	16	5	1 ^a	9	10	
Std. Deviation	,469	,497	3,951	2,813	,469	,519	3,880	2,673	
Minimum	5	1	4	10	5	1	3	10	
Maximum	6	2	16	16	6	2	16	16	

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

umur kelompok dende dende				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
5 Tahun	10	71,4	71,4	71,4
Valid 6 Tahun	4	28,6	28,6	100,0
Total	14	100,0	100,0	

jenis kelamin kelompok dende dende

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Laki Laki	9	64,3	64,3	64,3
Valid Perempuan	5	35,7	35,7	100,0
Total	14	100,0	100,0	

pre test kelompok dende dende

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak mampu	4	28,6	28,6	28,6
Valid Kurang mampu	5	35,7	35,7	64,3
mampu	5	35,7	35,7	100,0
Total	14	100,0	100,0	

post test kelompok dende dende

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Kurang mampu	4	28,6	28,6	28,6
Valid mampu	10	71,4	71,4	100,0
Total	14	100,0	100,0	

umur kelompok sepatu roda

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
5 Tahun	10	71,4	71,4	71,4
Valid 6 Tahun	4	28,6	28,6	100,0
Total	14	100,0	100,0	

jenis kelamin kelompok sepatu roda

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Laki Laki	7	50,0	50,0	50,0
Valid Perempuan	7	50,0	50,0	100,0
Total	14	100,0	100,0	

pre test kelompok sepatu roda

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak mampu	3	21,4	21,4	21,4
Valid Kurang mampu	6	42,9	42,9	64,3
Mampu	5	35,7	35,7	100,0
Total	14	100,0	100,0	

post test kelompok sepatu roda

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Kurang mampu	6	42,9	42,9	42,9
Valid Mampu	8	57,1	57,1	100,0
Total	14	100,0	100,0	

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
umur kelompok dende dende	,443	14	,000	,576	14	,000
jenis kelamin kelompok dende dende	,407	14	,000	,616	14	,000
pre test kelompok dende dende	,150	14	,200*	,936	14	,372
post test kelompok dende dende	,443	14	,000	,576	14	,000
umur kelompok sepatu roda	,443	14	,000	,576	14	,000
jenis kelamin kelompok sepatu roda	,332	14	,000	,646	14	,000
pre test kelompok sepatu roda	,170	14	,200*	,954	14	,632
post test kelompok sepatu roda	,248	14	,020	,776	14	,003

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Mann-Whitney Test

Ranks				
	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Kemampuan Motorik	Pre Test Kelompok Dende Dende	14	14,43	202,00
	Pre Test Kelompok Sepatu Roda	14	14,57	204,00
	Total	28		

Test Statistics ^a	
	Kemampuan Motorik
Mann-Whitney U	97,000
Wilcoxon W	202,000
Z	-,046
Asymp. Sig. (2-tailed)	,963
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,982 ^b

a. Grouping Variable: Kelompok

b. Not corrected for ties.

Ranks				
	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Kemampuan Motorik	kelompok post test sepatu roda	14	16.79	235.00
	kelompok post test sepatu roda	14	12.21	171.00
	Total	28		

Test Statistics^a

	Kemampuan Motorik
Mann-Whitney U	66.000
Wilcoxon W	171.000
Z	-1.603
Asymp. Sig. (2-tailed)	.109
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.150 ^b

a. Grouping Variable: Kelompok

b. Not corrected for ties.

Wilcoxon Signed Ranks Test

Test Statistics^a

	post test kelompok dende dende - pre test kelompok dende dende	post test kelompok sepatu roda - pre test kelompok sepatu roda
Z	-3,194 ^b	-2,993 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001	,003

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Crosstabs

Umur * Kelompok Crosstabulation

Count

		Kelompok		Total
		Kelompok Dende Dende	Kelompok Sepatu Roda	
Umur	5 Tahun	10	10	20
	6 Tahun	4	4	8
Total		14	14	28

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	,000 ^a	1	1,000		
Continuity Correction ^b	,000	1	1,000		
Likelihood Ratio	,000	1	1,000		
Fisher's Exact Test				1,000	,661
Linear-by-Linear Association	,000	1	1,000		
N of Valid Cases	28				

a. 2 cells (50,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 4,00.

b. Computed only for a 2x2 table

Jenis Kelamin * Kelompok Crosstabulation

Count

		Kelompok		Total
		Kelompok Dende Dende	Kelompok Sepatu Roda	
Jenis Kelamin	Laki Laki	9	7	16
	Perempuan	5	7	12
Total		14	14	28

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	,583 ^a	1	,445		
Continuity Correction ^b	,146	1	,703		
Likelihood Ratio	,586	1	,444		
Fisher's Exact Test				,704	,352
Linear-by-Linear Association	,563	1	,453		
N of Valid Cases	28				

a. 0 cells (,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 6,00.

b. Computed only for a 2x2 table



KEMENTERIAN AGAMA R.I.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN

Kampus II : Jln Muh. Yasin Limpo No.36 Samata – Gowa Telp.(0411) 841879 Fax. (0411)8221400

Nomor : B.309/FKIK/PP.OO.9/04/2017
Lamp : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Samata-Gowa, Agustus 2017

Kepada Yth.
Gubernur provinsi sulawesi selatan
Cq. Kepala UPT P2T, BKPMMD Provinsi Sulawesi Selatan

di-
Makassar

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan penyelesaian Skripsi mahasiswa program studi keperawatan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar maka kami mohon perkenankan Bapak /Ibu untuk memberi izin kepada Mahasiswa/i yang tersebut di bawah ini guna melakukan penelitian :

Nama : Fitriani
NIM : 70300113027
Alamat : Jl sunu kompleks perumahan UNHAS Blok kx 9
Waktu Penelitian : 29 Agustus - 15 September 2017
Program Studi : Keperawatan
Judul Penelitian : Perbedaan efektivitas permainan tradisional "dende-dende" dengan sepatu roda terhadap perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah
Tempat Penelitian : TK Karunia Labbakkang Dusun Sunggumanai dan TK Azzahra Dusun Pappareang Desa Belapunranga Kec.Parangloe.
Dosen Pembimbing : 1. Dr.Muh.Anwar hafid,S.Kep.Ns.M.Kes
2. Dr.Arbianingsih,s.Kep.Ns.M.Kes

Demikian Harapan Kami Atas Perhatian Dan Kerja samanya Kami sampaikan terima kasih

Wassalam

A.n. Dekan,
Wakil Dekan I Bidang Akademik

Dr. Nur Hidayah, S.Kep.Ns. M.Kes.
NIP. 19810405 200604 2 003



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 11035/S.01P/P2T/07/2017
Lampiran :
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Bupati Gowa

di-
Tempat

Berdasarkan surat Dekan Fak. Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UIN Alauddin Makassar Nomor : B.3048/FKIK/PP.00.9/07/2017 tanggal 24 Juli 2017 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **FITRIANI**
Nomor Pokok : 70300113027
Program Studi : Keperawatan
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Muh. Yasin Limpo No. 36 Samata, Sungguminasa-Gowa

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

"PERBEDAAN EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL "DENDE-DENDE" DENGAN SEPATU RODA TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA PRA SEKOLAH"

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **29 Agustus s/d 15 September 2017**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 24 Agustus 2017

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

A. M. YAMIN, SE., MS.

Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth

1. Dekan Fak. Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UIN Alauddin Makassar di Makassar;
2. Peninggal.

SIMAP PTSP 31-07-2017



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://p2tbkpmduiselsprov.go.id> Email : p2t_provsulsel@yahoo.com
Makassar 90222





PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jln. Mesjid Raya No. 30. Telepon. 884637. Sungguminasa – Gowa

Sungguminasa, 28 Agustus 2017

K e p a d a

Nomor : 070/ ~~WJ~~ /BKB.P/2017
Lamp : -
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Yth. 1. Ka. TK. Azzahra Papparang
2. Ka. TK Karunia Labbakkang
Masing-Masing
Di-

T e m p a t

Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel
Nomor: 11035/S.01.P/P2T/07/2017 tanggal 25 Juli 2017 tentang Rekomendasi Penelitian

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **FITRIANI**
Tempat/Tanggal Lahir : Kombo, 07 Juni 1996
Jenis kelamin : Perempuan
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Sunu

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul **"PERBEDAAN EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL "DENDE - DENDE " DENGAN SEPATU RODA TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA PRA SEKOLAH".**

Selama : 29 Agustus 2017 s/d 15 September 2017
Pengikut : Tidak Ada

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa;
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikan.;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) Eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Gowa Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.

An. BUPATI GOWA
KEPALA BADAN,



DRS. BAHARUDDIN.T

Pangkat : Pembina Tk. 1

NIP : 19600124 197911 1 001

Tembusan :

1. Bupati Gowa (sebagai laporan);
2. Kadis Pendidikan Kab. Gowa;
3. Dekan Fak. Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UIN Alauddin Makassar;
4. Yang bersangkutan;
5. Pertinggal,-



**YAYASAN PENDIDIKAN KARUNIA
KELOMPOK BERMAIN
TK KARUNIA LABBAKKANG**
DESA BELAPUNRANGA KECAMATAN PARANGLOE
KABUPATEN GOWA

SURAT KETERANGAN TELAH MENYELESAIKAN PENELITIAN

No. : /YPK-TKL/ IX /2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Taman Kanak-kanak Karunia Labbakkang desa Belapunranga Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa menerangkan bahwa :

Nama : Fitriani
N.I.M. : 70300113027
Jurusan : Keperawatan
Fakultas : Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Islam Negeri
Alauddin Makassar
Pembimbing : 1. Dr,Muh.Anwar Hafid,S.Kep.Ns.M.Kes
2. Dr,Arbianingsih,S.Kep.Ns,M,Kes

Benar telah melaksanakan Penelitian dengan judul ***perbedaan efektivitas permainan taradisional "dende-dende" dengan sepatu roda terhadap perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah*** pada tanggal 29 Agustus-05 Septembar 2017

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R

Labbakkang, 05 Septembar 2017

Mengetahui,
An. Kepala TK. Karunia


Salmawati, S.Pd

TK AZZAHRA PAPPAREANG

DESA BELAPUNRANGA KECAMATAN PARANGLOE
KABUPATEN GOWA

SURAT KETERANGAN TELAH MENYELESAIKAN PENELITIAN

No. : /TK-Azzahra pappareang/IX/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Taman Kanak-kanak Azzahra Pappareang desa
Belapunranga Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa menerangkan bahwa :

Nama : Fitriani
N.I.M. : 70300113027
Jurusan : Keperawatan
Fakultas : Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Islam Negeri
Alauddin Makassar
Pembimbing : 1. Dr,Muh.Anwar Hafid,S.Kep.Ns.M.Kes
2. Dr,Arbianingsih,S.Kep.Ns,M,Kes

Benar telah melaksanakan Penelitian dengan judul ***perbedaan efektivitas permainan taradisional “dende-dende” dengan sepatu roda terhadap perkembangan motorik kasar anak usia pra sekolah*** pada tanggal 06-15 Septembar 2017

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R

Pappareang, 15 September 2017

Mengetahui,
Kepala TK. Azzahra



Suharni, S.Pdi

RIWAYAT HIDUP



Fitriani, lahir di Toli-toli pada tanggal 07 Juni 1996. Penulis merupakan anak ke dua yang dilahirkan dari pasangan Bapak **Alimuddin** dan Ibu **Nuraeni**.

Penulis yang akrabnya di panggil **Panda bolang** ini mengawali pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2001 di SD N 3 kombo dan selesai pada tahun 2007. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 DAMSEL pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2010, kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 DAMSEL pada tahun 2010 dan selesai pada tahun 2013. Setelah itu di tahun yang sama

penulis memasuki bangku kuliah di Perguruan Tinggi Negeri melau jalur SBMPTN di Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, tepatnya Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Jurusan Ilmu Keperawatan. Syukur Alhamdulillah berkat pertolongan Allah SWT, perjuangan keras dan disertai iringan doa dari kedua orang tua, keluarga serta rekan-rekan yang dapat membantu penulis hingga dapat menyelesaikan pendidikan dan berhasil menyusun skripsi yang berjudul “ perbedaan efektivitas permainan tradisional dende-dende dengan sepatu roda terhadap kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah ”.

Penulis banyak aktif di organisasi, pada masa SD penulis aktif di Pramuka SMP penulis bergabung di organisasi Pramuka dan UKS . Selanjutnya pada masa SMA penulis bergabung di organisasi Pramuka dan palang merah remaja. Saat di perguruan tinggi penulis bergabung di Unit English Forum (UEF), Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Internasional Black Panther Karate Indonesia (IBPKI) unit UINAM sebagai wakil bendahara umum periode 2014-2015 dan sebagai wakil sekretaris umum periode 2015-2016. Penulis juga pernah menjabat sebagai Kadif PPSD di UKM KSR-PMI unit 107 UINAM priode 2015-2016 dan sebagai wakil sekertaris priode 2016-2017 dan priode yang sama penulis juga sebagai anggota Devisi Ahlak dan Moral di HMI Keperawatan UINAM dan sebagai bendahara umum KOHATI komisyariat ilmu kesehatan dan sekarang menjabat sebagai anggota depertemen sumber dana dan logistik di KOHATI cabang Goa Raya.